20 REVIEWS

Shadow The Hedgehog

Final Fantasy IV

True Crime: New York City

Viewtiful Joe: Double Trouble!

CLUB NINTENDO

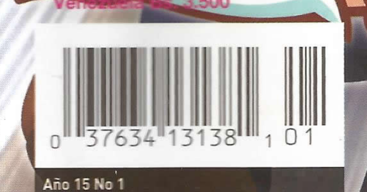
Revista Oficial de Nintendo

Estrellas del 2006



La evolución de los controles

Venezuela Bs. 3.500



Año 15 No 1



chikabum®.com



Si no recibes el contenido que solicitaste marca 01800 3632 747, en la Cd. de México 5545 3523, nosotros te lo reponemos

Tonos



Lo Mas Pedido

clave	canción
1135348	Clocks (Intro)
1130496	Contra Viento Y Mareas éxito
1130853	Hotel California
1130428	Hoy Soñe
1130356	La Camisa Negra éxito
1130502	Lo Que Paso, Paso éxito
1130332	NaNaNa(Dulce Niña) éxito
1133307	P.I.M.P.
1130556	Shiver
1130551	Somewhere Only We Know
1130273	Tu
1130437	Twenty Years

Pop en Español

clave	canción
1130265	La Tortura éxito
1130447	Loco Por Ti éxito
1130469	Me Pregunto
1139032	Miedo
1130640	No Era Necesario éxito
1130455	Para Tu Amor
1130528	Pisando Fuerte
1130483	Por Besarte
1131251	Qué Pides Tú
1130360	Que Vida La Mia
1130495	Viveme
1131284	Y Tú Te Vas

Lo Nuevo

clave	canción
1130704	Axel F (Intro) éxito
1130669	Ay Amor
1130397	Come Clean
1130479	Descontrolado
1130507	Don éxito
1130448	Eres Divina
1130464	Escena Final
1130338	Incomplete
1130333	Juegos De Amor
1130454	Mentirosa
1130453	Nada Fue Un Error éxito
1130452	No éxito
1130489	Precisamente Ahora
1130493	Shut Up éxito
1130156	Since U Been Gone
1130561	Square One
1130414	Stick Out Ya Wrist
1130503	We Believe

Rock en Inglés

clave	canción
1135247	Blame
1130110	Boulevard Of Broken Dreams
1135156	Hold On
1130238	I Just Wanna Live éxito
1133395	I Miss You
1139646	In Da Club éxito
1133305	Peace Sells
1131248	Poprocks & Coke
1130209	Rich Girl éxito
1133175	Smoke On The Water
1135357	The Scientist
1137367	Toxicity

1. Desde tu Telcel, ingresa al menú de mensajes escritos.
2. Escribe la clave del tono que quieres.
3. Envíala al 7464 (RING).
4. Recibirás el tono en tu Telcel.
5. Guárdalo y úsalo como tú quieras.

Las claves van de acuerdo a tu equipo: NOKIA 1220, 2220, 3320, 3595, 5125, 6560, 8260, 8265, 8290; SAMSUNG A325 y SONY ERICSSON T600 marca la clave como aparece. BENQ M100, S670C; LG G1500, W3000S; NOKIA 1100, 2600, 2651, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3395, 3650, 6100, 6101 ,6170, 6230, 6260, 6590, 6600, 6800, 6820, 7210, 7250, 7610, 8390, 8890, 9210, 9290, N-Gage; SAMSUNG E316, E715, N707, R225, S100, S300M, SGHC207, V200, X105, X426, X427; SONY ERICSSON T300, T610, Z200; ZONDA ZMNG1840 y ZMNG1860 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 4. MOTOROLA V60i y V120t sustituye el 1 del principio de la clave por el número 2. MOTOROLA C200, T191 y T193 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 3. MOTOROLA C332, C333, C350, C381p, C650, E380, T720, T720i, V180, V3, V300, V400, V600; PANTECH G310; SAMSUNG E630, X480; SONY ERICSSON K500i, K700i, S700i, T106, T200, T226, T68i, T68m, W800 y Z600 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 5. Precio $13 por tono + IVA.

Entretenimiento

Envíalo al número 72237

Colmos

Más de 100 colmos populares para ti.

Envía COLMO al 72237.*

Tontilandia

Diviértete con las soluciones que los tontilandeses aplican a su vida.

Envía TONTI al 72237.*



Cómo se dice

Frases en alemán, chino, árabe y catalán. ¿Cómo dirías ascensor en árabe?

Envía SEDICE al 72237.*



Servicio disponible para todos los equipos que cuenten con mensajes escritos.
*El costo por mensaje es de $3.00 pesos + I.V.A.

Juegos

Envíalo al número 77577



La paz y la libertad de la Tierra estan en tus manos. Destruye a los aliens de la galaxia Demon y rescata la base del Senado Estelar.

1130025 — Series Compatibles: 1, 2, 3, 6 y 8



Ayuda a los soldados Karin Yagami y Edgar Rogers a llegar al núcleo de la nave alienígena y evita que conquisten la Tierra.

1130023 — Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 5, 6, y 8



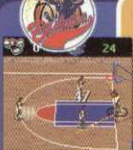
Selecciona a los mejores jugadores de Jockey sobre Hielo y hazlos ganar el campeonato mundial con acciones, velocidad y tácticas.

1130028 — Series Compatibles: 1, 2, 3, 4 y 8



Controla la fuerza y habilidad para defenderse de tu boxeador y evita que caiga a la lona manteniendo altos sus niveles de energía.

1130032 — Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 6 y 8



Crea tu equipo de ensueño y llévalo a la conquista del Campeonato Colegial

1130024 — Series Compatibles: 1, 2, 3, 4 y 8

1. Desde tu Telcel, ingresa al menú de mensajes escritos.
2. Escribe la clave del juego que quieres.
3. Envíala al 77577
4. Recibirás un mensaje para descargar tu juego.

Descarga tu juego con el mensaje desde tu Telcel. Para mayor información visita www.chikabum.com

SERIE 1: NOKIA 3650 y N-Gage marca la clave como aparece. SERIE 2: NOKIA 3100, 3120, 3200, 3300, 6100, 6800, 6820, 7210 y 7250 sustituye el 1 del principio de la clave por 2. SERIE 3: SONY ERICSSON T610 y Z600 sustituye el 1 del principio de la clave por 3. SERIE 4: SONY ERICSSON K700i y W800 sustituye el 1 del principio de la clave por 4. SERIE 5: SAMSUNG E715, SGHC207, X466 y X640 sustituye el 1 del principio de la clave por 5. SERIE 6: MOTOROLA T720 sustituye el 1 del principio de la clave por 6. SERIE 8: MOTOROLA V300 y V600 sustituye el 1 del principio de la clave por 8. Precio $26 por juego + IVA.

Animaciones

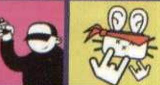
Envíalo al número 56467


i3134001


i3134004


i3134014


i3134034


i3130902 i3130899

i3130007 i3130022



i3137036

i3137043 i3130271 i3130270

i3130036 i3130016

1. Desde tu Telcel, ingresa al menú de mensajes escritos.
2. Escribe la clave de la imagen que quieres.
3. Envíala al 56467 (LOGOS).
4. Recibirás un mensaje para descargar tu imagen.

Descarga tu imagen con el mensaje desde tu Telcel. Para mayor información visita www.chikabum.com

Las claves van de acuerdo a tu equipo: ALCATEL 756; LG C1300; BENQ M300, S670C; MOTOROLA C350, E365, E380, T720, T720i; NOKIA 2600, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3595, 3650, 6100, 6101, 6170, 6230, 6260, 6600, 6820, 7210, 7250, 7610, N-Gage; PANASONIC G51, G60, GD88, X100, X300, X500; PANTECH G310, G510, GB210, PG3210; SAGEM X-2, X-5, X-6, X-7; SAMSUNG E316, E630, E715, S300M, SGHC207, V200, X105, X426, X427, X480; SENDO S601; SIEMENS C65, CF62, M65, MC60, S55, SL55; SONY ERICSSON K500i, K700i, S700i, T226, T300, T610, T68i, W800, Z200, Z500i, Z600; ZONDA ZMNG1840 y ZMNG1860 marca la clave como aparece. MOTOROLA C381p, C650, V180, V3, V300, V400, V600; SONY ERICSSON P800 y P900 sustituye el i3 del principio de la clave por i4. El primer elemento de la clave es una letra i. Precio $13 por imagen + IVA.





SUMARIO



ISSN 1665-7888

Año XV No. 1 Enero 2006

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez "Gono"

CORRECCIÓN DE ESTILO
Carlos Hijar Fernández

PRODUCCIÓN
Graciela Hernández Flores

DIRECTOR EJECUTIVO
Miguel Ángel Padilla

EDITORIAL TELEVISA

DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL / VICEPRESIDENTE
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

VICEPRESIDENTE COMERCIAL MÉXICO
Ricardo López Íñiguez

DIRECTORES GENERALES
México: Germán Arellano
Zona Norte: Ernesto Cervantes
América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards

DIRECTORES DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Internacional: Carlos Garrido
México: M. Rosario Sánchez Robles

COLOMBIA
Gerente General: Catalina Ortiz

DIRECTORES DE CIRCULACIÓN
Internacional: Armando Merino
México: Jorge Morett
Colombia: Carlos Enrique Romero

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
México: Isabel Gómez Zendejas

DIRECTOR DE MARKETING
México: Juan Adlercreutz

DIRECTORES DE PRODUCCIÓN
Internacional: Fral Zárraga
México: Juan Carlos Espinosa

COLOMBIA
Jefe de Producción: William Salamanca

VENTAS DE PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL ZONA NORTE: David Taggart
DIRECTORA COLOMBIA: Beatriz Pizano de Narváez
DIRECTORA CONO SUR: María Eugenia Goiri
DIRECTORA PERÚ: Cecilia Salinas
DIRECTORA PUERTO RICO: Pilar Rodríguez Sallaberry
DIRECTORA VENEZUELA: Elizabeth Castillo

GERENTES REGIONALES ESTADOS UNIDOS
Costa Este y Medio Oeste: Guillermo Plehn
Costa Oeste: Sergio Martínez

CENTROAMÉRICA
REPRESENTANTE DE VENTAS: Ximena Mejía
EJECUTIVA DE VENTAS: Nidia Beltetón

ivm Instituto Verificador de Medios

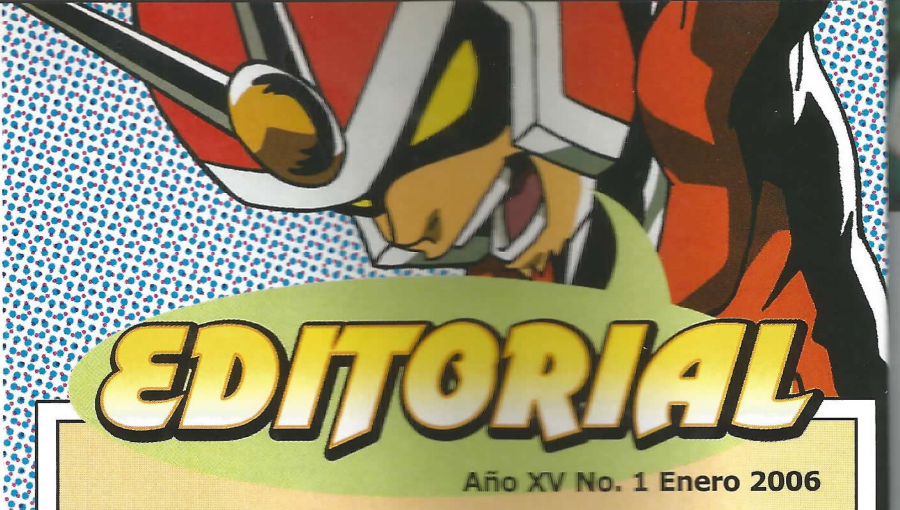
Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 15 N° 1. Fecha de publicación: Enero 2006. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030510303300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD**: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES**: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, Piso 10, Edificio Corfinsura, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 310-6910.h Fax: (571) 310-6910 ext: 115 y 282. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 310-6910; Fax: (571) 310-6910 ext: 115 • **CHILE**: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. • **ECUADOR**: Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: Editada para Venezuela por Editorial Televisa International, S.A. Información sobre ventas: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

Impreso en Colombia por Quebecor World Bogotá.



EDITORIAL

Año XV No. 1 Enero 2006

Esta vez no quisimos enfocarnos a un solo juego para que fuera partícipe de nuestra portada; preferimos darte los últimos avances de los *hits* que prepara Nintendo para este año porque sabemos que la decisión es fuerte y estás ansioso de obtener hasta el mínimo detalle. Sin embargo, la mejor noticia es que te traemos de regreso la sección CN Profile que tanto extrañabas y que te dará pauta para conocer mejor a los héroes o villanos de los juegos del universo de Nintendo. Por ejemplo, en este número iniciamos con **Bowser**, el temible –al menos eso pretende ser– enemigo de **Mario** que ha secuestrado tantas veces a la **Princesa**, que ya no sabemos si la quiere como plato fuerte de su cena, o para casarse y que cuide a sus pintorescos hijos.

¿Ya te conectaste a los servidores *on-line* de Nintendo? Para estas fechas ya están disponibles los tres primeros títulos y aquí en la redacción no tenemos un favorito; la verdad es que todos nos agradaron por igual, **Mario Kart DS** porque es un extracto de todo lo bueno de la saga; **Animal Crossing** porque te hace formar parte de una comunidad virtual real en todo el mundo, y **Tony Hawk's American Sk8land**, que aunque no tiene muchos seguidores por estos terrenos, déjame decirte que es un magnífico juego que, por si fuera poco, posee una historia divertida, muchos retos y voces que elevan la calidad del videojuego. Incluso en esta misma edición encontrarás un artículo relacionado con este tema, así como un *review* bastante completo sobre el mundo de las patinetas en la palma de tus manos. ¡Feliz inicio de año!

¿Tienes dudas, quejas, comentarios o sugerencias? ¡Qué esperas! Envíanoslos a través de nuestro correo electrónico: **clubnin@clubnintendomx.com** o si eres muy conservador, mándanos una carta a la siguiente dirección:

Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF



Londres
8:21 PM
Maui
9:21 AM
México
14:21 PM
Hora libre
Seattle
12:21 PM
nintendo
Wi-Fi
connection
¡Siempre hay
alguien
listo para jugar!
¡ES, FÁCIL!
1. EQUÍPATE
Busca el logo con la leyenda Nintendo Wi-Fi Connection en tus juegos favoritos de NDS.
2. CONÉCTATE
Participa desde tu casa o a través de algún hotspot. Visita NintendoWiFi.com para encontrar sitios gratuitos cerca de ti.
3. JUEGA
Reta a tus amigos o enfréntate al mundo. La conexión Wi-Fi de Nintendo te permite decidir.
NINTENDO DS
www.NintendoWiFi.com

Nintendo en el 2006:

¡Los mejores títulos están a la vuelta de la esquina!

Muchos creen que por ser el año de lanzamiento de una nueva consola, las compañías dejarán de producir títulos para el GameCube; pero es un error. Tanto los licenciatarios como Nintendo siguen en pie de lucha para traerte una gran variedad de títulos para el 2006. Muestra de ello es el Nintendo DS, que a pesar de que lleva más de un año en el mercado, aún se trabaja en juegos para el anterior Game Boy Advance. En el siguiente artículo te platicaremos sobre los juegos que se están cocinando para las consolas actuales y que en verdad valen la pena, como el esperado **The Legend of Zelda** o la nueva faceta de **Samus Aran**, que probará tu poder como cazarrecompensas a nivel mundial. ¡Que inicie la diversión!

New Super Mario Bros.

Nintendo DS

Fecha: **por anunciarse.**
ESRB: **pendiente**
Tipo de Juego: **Acción.**
Jugadores: **1-2.**
Desarrollado por:
Nintendo.



Mario barrerá con todos los enemigos del Mushroom Kingdom, no importa qué tan grandes sean, él los supera en tamaño.

En el caso de **Mario Kart DS**, Nintendo tomó lo mejor de sus anteriores versiones y las reunió en un solo juego que hasta la fecha mantiene un éxito rotundo. Esto aplica para **New Super Mario Bros.** Aquí encontramos situaciones y elementos de varios juegos de la saga que dan vida a un novedoso título en dos dimensiones –algo que no se había visto desde el SNES con **Super Mario World**-. No obstante, los personajes principales y el resto de los enemigos fueron diseñados en 3D, combinando lo retro con lo contemporáneo. Comúnmente, cuando **Mario** o **Luigi** consumían un hongo rojiblanco, aumentaban su tamaño; pero ahora Nintendo decidió que dicho *item* les diera una altitud colosal que hará ver a los enemigos como pequeñas e indefensas hormigas; y si prefieres arrojar bolas de fuego, lo puedes lograr al consumir una flor especial. Mientras avanzas por desiertos, océanos o el interior de tenebrosos castillos, te enfrentarás a clásicos y nuevos enemigos. No te confíes mucho de su tamaño o apariencia, pues siempre estarán dispuestos a atacarte y, en ocasiones, ellos también se tomarán sus vitaminas para ponerse a tu altura –literalmente-.



The Legend of Zelda: Twilight Princess

Nintendo GameCube

Fecha: **2006.**
ESRB: **pendiente.**
Tipo de Juego: **aventuras.**
Jugadores: **1.**
Desarrollado por: **Nintendo.**

El año pasado el título más esperado fue **Resident Evil** 4 y en el 2006 todo mundo –incluyéndonos– espera la nueva aventura de Link que, a diferencia de **Wind Waker**, muestra una temática más adulta similar a lo que vimos en **Ocarina of Time**. La historia nos presenta a un nuevo **Link**, un joven criado como granjero en un pequeño pueblo rural, quien recibe una orden del alcalde para asistir a la Cumbre de Hyrule. **Link** decide ir, ignorando el oscuro destino que se ha posado sobre el reino. Cuando él ingresa al Reino del Crepúsculo que ha cubierto a Hyrule, se transforma en un lobo y es capturado. Una misteriosa figura llamada **Midna** lo ayuda a escapar, y con el apoyo de su magia, parten para liberar a la tierra de las sombras.

Todos estamos esperando ya la salida de este título, pero para aquellos que nos han preguntado que si va a estar disponible en el mes de abril, les decimos lo que Reggie nos comentó, el juego estará listo después de abril de 2006.



Link debe explorar el extenso territorio de Hyrule y descubrir el misterio detrás de su hundimiento en la oscuridad. En su camino deberá sumar la ayuda de amistosos amigos, resolver rompecabezas y abrirse paso luchando en peligrosos calabozos. En el Reino del Crepúsculo deberá usar su personalidad de lobo y la magia de **Midna** para traer la luz a la tierra. Como todo héroe, estarás equipado con múltiples armas como tu inseparable escudo y espada, y, claro está, las flechas para atacar incluso montado en tu caballo. Los enemigos son variados, unos típicos y otros tantos nuevos, como jefes gigantes y atemorizantes criaturas del bosque.



Apóyate en las criaturas del bosque para solucionar cualquier adversidad.



¿Quién se esconde detrás de la capucha? ¡Saca tus conclusiones!

Por primera vez en la historia de Zelda, vemos cómo Link se transforma en lobo, consiguiendo sorprendentes habilidades que le serán útiles para derrotar a la fuerza de las sombras.

Otra de las mejoras es la opción de juego cooperativo, ¡sí, así es! En **New Super Mario Bros.** tienes la opción de invitar a un amigo a ser parte de la historia y juntos recorrer los peligrosos rincones del Mushroom Kingdom o competir para ver quién llega al final en el menor tiempo; obviamente los personajes disponibles son **Mario** y **Luigi**, así que deberás actuar rápido si no quieres que te ganen a **Mario**. Esta opción te ofrece un juego dinámico, y no como antes, que necesitabas esperar a que un jugador perdiera –o terminara la misión– para iniciar tu juego.





Cuando consigues más de un item, éste se almacena en la parte baja; algo similar a lo que ocurrió en **SMB3**.



Como referencia al primer título de Super Mario BROS., al final de cada nivel debes cruzar por un asta con una bandera. También podrás valerte de algunos de los movimientos de Super Mario 64 como el wall jump o stomp.

Metroid Prime Hunters: First Hunt

Nintendo DS

Fecha: **marzo 2006.**
ESRB: **pendiente.**
Tipo de Juego: **FPS.**
Jugadores: **1-4.**
Desarrollado por:
Nintendo Software Technology Corp.

En modo individual es básicamente una extensión de lo visto en la saga **Prime** del Nintendo GameCube, procurando mantener los detalles visuales y sonoros que dan ese ambiente de tensión-emoción que te atrapa desde el inicio. El modo *multiplayer* también nos recuerda al visto en **Metroid Prime 2: Echoes**, pero gracias a la conexión a Internet, te será un reto mayor conquistar los escenarios. Ya sea que elijas a **Samus** o a algún otro cazador, la diversión está garantizada.

Cuando una raza o civilización deja de existir, de alguna forma deja vestigios de su historia. Hace varias centurias que desapareció una poderosa especie llamada **Alimbics** y su legado bélico-tecnológico puede ser catastrófico si cae en las manos equivocadas. Ahora, los cazarrecompensas de los rincones más ínfimos de la galaxia compiten entre sí para adueñarse de estos artefactos, y así seguramente entre sus planes no está la paz universal.

Seguramente ya tienes una idea de lo que te espera al jugar **Metroid Prime Hunters** con el corto avance del demo incluido en la primera generación de consolas DS. En aquel entonces vimos quizá uno de los mejores juegos próximos a aprovechar la doble pantalla, pero, ioh, sorpresa! Tiempo después, Nintendo no sólo nos presentó una versión más avanzada, sino que incluso como detalle extra le añadió el soporte para conexiones Wi-Fi, siendo el primer *First Person Shooter* que podremos jugar en línea. Imagínate, si jugar de forma individual o reunir a tus cuates para un encuentro local es sumamente entretenido, al conectarte a los servidores de Nintendo no sólo te divertirás, sino también te enfrentarás a cazadores, quizá no de otra galaxia, pero sí mínimo de otro país, para que veas qué tan bueno eres combatiendo enemigos estelares o si de plano mejor cambias de giro.


Mientras en la pantalla superior ves el modo de **FPS**, en la inferior tienes el menú de recursos y el mapa.



Transfórmate en *morph ball* y entra por pequeños túneles sin ser visto por el enemigo.

Odama

Nintendo GameCube

Fecha: **por anunciarse.**
ESRB: **pendiente.**
Tipo de Juego:
Pinball / estrategia.
Jugadores: **1.**
Desarrollado por:
Vivarium.



Recientemente el Game Boy Advance era la plataforma predilecta para los juegos de *Pinball*, como ocurrió con **Mario Pinball** o **Pokémon Pinball** y actualmente con **Metroid Pinball** en el Nintendo DS. ¿Son entretenidos? Ya depende de tus gustos personales; por ejemplo, en el muy específico caso de los portátiles son bastante agradables, aunque muy comúnmente repetitivos y su mayor reto es generar puntuaciones estratosféricas para ser la envidia de tu colonia. Pero, ¿qué pasa si transportas este género a una consola casera? La prueba de fuego viene con **Odama**, un extraño juego que combina las características de una mesa de *Pinball*, con batallas medievales; y por raro que suene, sí... tiene una historia basada en el Japón feudal.

El punto bueno radica en la facilidad con que puedes dominar las situaciones; básicamente utilizas dos botones para mover los *flippers* laterales que envían la **Odama** (una enorme bola de acero) hacia las tropas enemigas, siendo el objetivo principal defender tu cuartel y pisar -literalmente- a todo individuo que no logre escapar; pero ten cuidado, pues si no mides tus disparos, hasta tus aliados pueden ser aplastados por la colosal esfera. Como detalle adicional, puedes usar el micrófono del GameCube para dar órdenes a viva voz a tus soldados, logrando que se aparten del camino de la Odama y para dirigirlos en combate.


El diseño de escenario nos transporta a un campo de batalla con docenas de enemigos y firmes estructuras que puedes derribar.


Por ningún motivo debes permitir que la Odama cruce por el centro de los *flippers*, pues esto causaría grandes estragos en tu estrategia.

Super Princess Peach

Nintendo DS

Fecha: **febrero 2006.**
ESRB: **pendiente.**
Tipo de Juego: **plataformas.**
Jugadores: **1.**
Desarrollado por: **Nintendo.**

Desde siempre **Mario** era quien tenía que salir a combatir a los villanos que secuestraban a la princesa, pero en esta ocasión es totalmente diferente. El malvado rey de los **Koopas** vio que la suerte no estaba de su lado cada vez que le ponía las garras encima a la rubia de vestido rosa, y por ello ha realizado un maquiavélico nuevo plan maestro que, según él, no tendrá fallas... ¡secuestrar a **Mario**! ¿No suena lógico? Pues al menos para Bowser lo fue, ya que él piensa que como Mario es el héroe no habrá más quien pueda rescatarlo. Obviamente nunca cruzó por su mente que la indefensa y siempre bien peinada **Peach** tomaría las riendas del asunto armada con su superpoderosa sombrilla.

Peach debe combatir contra varios jefes para liberar a los hongos cautivos –como en **SMB**-.

Los escenarios son muy coloridos; de hecho nos recuerdan a Yoshi's Island y a la última versión de Mario & Luigi.



¿Qué tiene de malo una sombrilla? Como diría Douglas Adams, hasta los objetos menos pensados tienen habilidades o utilidades inimaginables; por ejemplo, puedes darle unos cuantos sombrillazos a tus enemigos, o si lo prefieres, arrójate por las alturas y flota por unos momentos mientras ella esté feliz. La historia narra que **Bowser** posee una varita mágica con la que secuestra al dúo dinámico del Mushroom Kingdom. Al darse cuenta, **Peach** los persigue, y al entrar a terrenos de **Bowser**, siente unas extrañas vibraciones por parte de la isla que la hacen sentir mucho más poderosa –algo así como lo que le hace el sol rojo a **Superman**- y lista para combatir la tiranía del rey **Koopa**.



Kirby

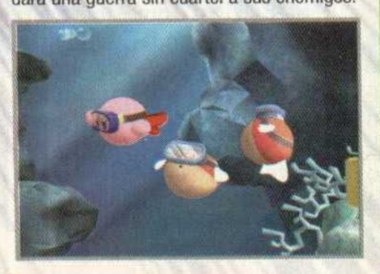
Nintendo GameCube

Fecha: **por anunciarse.**
ESRB: **pendiente**
Tipo de Juego: **Acción.**
Jugadores: **1-4.**
Desarrollado por: **HAL Laboratory Inc.**

El personaje rosado creado en 1992 deja a un lado el concepto de carreras de **Kirby Air Ride** –que por cierto fue tan divertido como ver crecer el pasto- y regresa al estilo de juego que lo llevó a la fama. La historia inicia cuando **Kirby** se lanza a recuperar la estrella **Warpstar**, que fue robada por el malévolo **King Dedede**. A diferencia de las versiones anteriores, ahora nuestro pequeño y valiente héroe podrá subirse a la espalda de sus poderosos aliados para incrementar su velocidad y poder, al combinar sus habilidades con las de sus ayudantes (entre más, mejor). El juego está desarrollado usando elementos tridimensionales; de hecho podemos observar que el motor gráfico es, si no el mismo, uno similar al de **Super Smash Bros**.



Ya sea por tierra, agua o por aire, Kirby le dará una guerra sin cuartel a sus enemigos.



En cuanto al *gameplay*, éste es del tipo *sidescrolling* como se concibió originalmente. Asimismo, se mantiene la habilidad de absorber poderes para incrementar tus capacidades de ataque o defensa. Kirby GCN cuenta con varias opciones de juego, de entre las que destaca un modo *multiplayer* que seguramente será tan dinámico como ocurrió en **Kirby and the Amazing Mirror**, de GBA.



Tus nuevos aliados serán parte fundamental para el éxito de tu misión, pero no por ello olvides absorber los poderes del enemigo para enfrentar toda adversidad.





Basada en la renombrada serie **Mysterious Dungeon** que desarrolla Chunsoft, la historia propone un estilo de juego diferente a lo típico, sin volverlo tedioso o complejo.

FE DE ERRATAS:
En el Dr. Mario de Noviembre 2005 tuvimos un error de interpretación sobre un comentario de Reggie Fils-Aime acerca de una posible película de Zelda. La idea original debió leerse así: "*Mientras Nintendo trabaja en una película de **Metroid**, no hay planes para una cinta de **Zelda** o **Mario***".

¡Hola, amigos del Club Nintendo! Fíjense que andaba por Internet y estaba viendo las últimas noticias que llegaban desde Japón y decían que Nintendo está preparando un nuevo **Pokémon** que se llamará **Pokémon Dungeon** para las consolas de Game Boy Advance y Nintendo DS, información que tomaron dê una revista llamada "Famutsu". ¿Es verdad que Nintendo piensa dar a los pokemaniacos dos nuevos juegos el próximo año? ¿O sólo es uno de los muchos rumores de Internet?

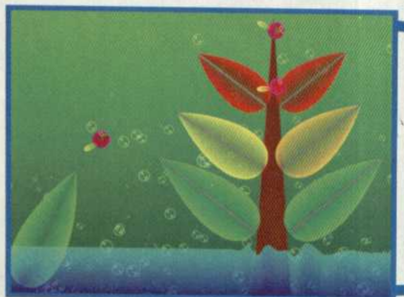
Jonathan Delgado
San José, Costa Rica

La saga de Pokémon es como el Universo; nunca deja de expandirse; y para comprobarlo, Nintendo dio luz verde a dos nuevas versiones, una para GBA (**Pokémon Mysterious Dungeon: Red Rescue Force**) y otra para Nintendo DS (**Pokémon Mysterious Dungeon: Blue Rescue Force**). La diferencia entre éstas y las versiones ordinarias radica en que ahora puedes controlar directamente a uno de los pequeños monstruos, en lugar de a un entrenador. Al ser un título completamente RPG, puedes interactuar con la gran mayoría de personajes conocidos, y se plantea como una forma alternativa para los seguidores de la serie.

¿Cuando llegue el Nintendo Revolution, sacarán todos los juegos del NES? Si es así, ¿quedarán de nuevo por regiones, es decir, nosotros no tendremos acceso a los títulos japoneses?

Jorge Ángel Pérez
Vía correo electrónico

¡Quihúbole, George! La lista oficial no se ha publicado por ninguna parte y Nintendo está muy hermético en las cuestiones del Revolution. Se ha comentado que por lo menos los juegos publicados por Nintendo sí estarán disponibles; en cuanto a los de las demás compañías, aún no se confirma nada porque hay que checar las cuestiones de licencias y derechos; pero no te desesperes, estoy seguro que por lo menos tendrás acceso a los mejores juegos de la consola de 8 bits. En cuanto a las versiones americanas y japonesas, allí sí parece que quedarán igual; aquí solo se podrán descargar las versiones americanas, mientras que en Asia, sólo las japonesas. Sin embargo esto no es definitivo, ya que al utilizar Internet, no queda descartado que puedas conectarte al servidor de Japón, pero habrá que esperar para ver las limitaciones de región.



Si tienes oportunidad de importar por tu cuenta este excelente título, no lo dudes ni por un segundo. Muchos jugadores claman por algo diferente... **¡Electroplankton** es la respuesta!

Tengo dos preguntas. La primera es sobre la noticia que páginas de Internet publicaron, mencionando que el presidente de Nintendo ha anunciado que el Revolution no saldrá sino hasta mayo y quiero saber si esto es cierto. La otra pregunta es que si **Twilight Princess** va a salir en Revolution o en Nintendo GameCube; es que en varios sitios me han dicho cosas diferentes y en verdad no sé qué creer.

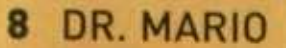
Andrés Mendiola Bravo
Vía correo electrónico

Vaya que estas preguntas son de las más frecuentes, pero aprovecharé para darle solución. El rumor del Revolution en mayo se propagó por múltiples medios, pero ojo, no es nada oficial y según se ha comentado, la nueva consola se presentará formalmente –mas no saldrá a la venta– en el E3 2006, en mayo. Por lo que tengo algunas dudas sobre esa supuesta fecha. Por otro lado, no descartamos que Nintendo nos de la sorpresa y ponga en nuestras manos el Revoluion antes de lo pensado... sólo el tiempo lo dirá. **Twilight Princess** está confirmado para GameCube, según las últimas listas oficiales de Nintendo. Muchos piensan que el retraso se presta a un cambio de consola, pero afortunadamente todo indica que no es así.

Hola, amigos. Su revista es la mejor. Tengo dos dudas. ¿Es cierto que el juego "**Electroplankton**" será vendido solamente en tiendas de Internet? Si no es así, ¿me podrían decir cuándo sale a la venta?

Francisco Arroyo Rangel
Vía correo electrónico

Así es, Paco. Nintendo decidió que **Electroplankton**, uno de sus juegos más sonados y aplaudidos en el E3, no abarrotara las tiendas departamentales y se destinara exclusivamente en la tienda virtual de Nintendo, así como la recién estrenada tienda Nintendo World en NY y grandes cadenas de ventas por Internet. La fecha de lanzamiento se estima para el nueve de enero, así que te recomiendo que vayas apartando tu versión porque seguro van a volar.





PREGUNTA DEL MES

Virus para el DS

Primero que nada, muchas felicitaciones por su trabajo. Espero que nunca dejen de publicar ésta, nuestra revista. Primero que nada tengo una duda que no me deja dormir; en el periódico de mi ciudad publicaron un artículo en el que se comentaba que habían aparecido virus extremadamente dañinos para el DS, y que en los últimos días PandaLabs ha detectado la aparición de códigos maliciosos específicos paro esta consola mediante un troyano llamado Tahen.

Los troyanos Tahen tratan de hacerse pasar por aplicaciones no oficiales para la consola Nintendo DS, pero cuando el usuario lo instala en ella, sobreescribe áreas del *firmware* de la consola Nintendo DS, y los dispositivos G6, XGFlash, SuperCard y GBAMP, que permiten grabar cartuchos con software para ejecutarlo en la consola, son dañados llegando con ello a inutilizar la consola de manera irreversible. Espero que publiquen mi correo y me contesten, ya que es la primera vez que les escribo y quiero que me digan que es mentira lo de estos virus, ya que pienso comprarme el titulo de **Animal Crossing** y conectarme al Internet para visitar otros pueblos; pero con esto de los virus como que no me darían ganas de que mi DS fuera dañado definitivamente. Espero que me contesten y hasta la próxima.

Ángel Navarro García
Vía correo electrónico

Conforme la tecnología avanza, también lo hacen los individuos que intentan crear caos entre los usuarios. Este problema lo vemos cotidianamente en las PC y hasta en celulares que usan sistemas operativos como Symbian. El punto aquí es que también se estipula que han llegado a las consolas de videojuegos portátiles, pero no te preocupes; la forma de ataque es mediante aplicaciones piratas y no oficiales que se encuentran en la red; así que mientras tú y todos los usuarios de Nintendo DS no hagan uso de software ilegal o de descargas de sitios dudosos, no tendrás ningún problema. Se plantea que el objetivo del ataque es al *firmware* (bloque de instrucciones de un programa que se graba en la memoria ROM, como el BIOS), así que piensa dos veces antes de tratar de alterar tu DS o comprar piratería –si es que la llegara a haber-. Mejor compra productos oficiales y evita cualquier mal rato. Si te conectas a los servidores de Nintendo para jugar **Animal Crossing: Wild World**, **Mario Kart DS** u otro videojuego Wi-Fi, puedes estar tranquilo, ya que allí no correrás riesgos.

Mientras uses productos originales, no tendrás problema alguno. Así que no te arriesgues, porque podría salirte demasiado caro.

¡Hola, cuates! Esta es la primera vez que escribo y quisiera que me respondieran. ¿La *memory card* del Nintendo GameCube podrá utilizarse en el Nintendo Revolution? Si me contestan la pregunta me sacarían del dilema de vender mi Nintendo GameCube para comprar el Revolution.

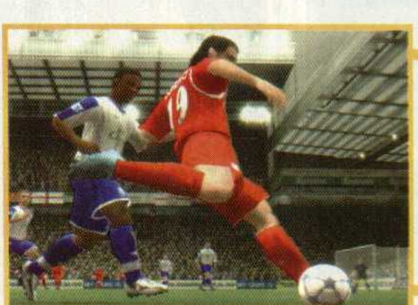
Ángel V. R.
Vía correo electrónico

¡Qué pasó, Ángel! No hay nada mejor que conservar tus consolas en vez de malbaratarlas... créeme, si lo haces, en unos años te vas a arrepentir. Mejor júntale un poco más para el Revolution sin sacrificar ningún juego. Respecto a tu duda, todos los accesorios del Nintendo GameCube son compatibles (discos, tarjetas de memoria, controles y demás); claro está, que siempre puede haber un cambio al final, pero por lo que ha comentado Nintendo, la mayor variacion que sufrirá el Revolution será, si acaso, para ofrecer un aspecto ligeramente más pequeño y no en periféricos. Eso sí, la tarjeta de memoria del GameCube sólo te salvará juegos de GCN, no de Revolution.

Hola, amigos de Club Nintendo. Antes que nada quiero felicitarlos por la maravillosa labor que realizan mes a mes para traernos estas entretenidas páginas llenas de información. ¡Llevo bastante tiempo leyendo su revista y me parece muy buena! La razón por la que les escribo es porque tengo una duda. Acabo de comprar mi disco de **FIFA 06** y viene en inglés totalmente; esto no se me hizo raro ya que todos los títulos que tengo de **FIFA** vienen en inglés, pero al ir a casa de un amigo vi que en su XBOX estaban jugando el mismo título pero los comentarios eran de "El perro" Bermúdez y Ricardo Peláez, y después vi el Play Station 2 y también vienen esos comentaristas. ¿Qué pasó con mi juego? ¿Será pirata o de plano para el Nintendo GameCube no salió en español?? Les agradecería que me resolvieran esta duda lo antes posible.

Carlos
Vía correo electrónico

Muy bien, Charly. Aquí hay una solución práctica para tu problema. En las versiones anteriores a **FIFA 06**, las narraciones venían únicamente en inglés para el GameCube, y ahora, en esta nueva entrega se agregaron los acertados comentarios de Enrique Bermúdez y Ricardo Peláez, pero sólo para las zonas de habla hispana, es decir, si compraste tu videojuego en Estados Unidos o Canadá –o en dado caso lo importaste- es seguro que venga en inglés, ya que todas y cada una de las versiones distribuidas en México y Latinoamérica sí vienen en español. Te recomiendo que compres tus juegos con un distribuidor autorizado para estar seguro de que tu videojuego está enfocado a tu país, y así no corras riesgos de adquirir productos importados en otro idioma.



Tanto los textos como voces de **FIFA 06** vienen completamente en español, y de hecho no cuentan con opción de cambio de idioma.



Esta vez les presentamos este acróstico que nos preparó nuestro cuate Emmanuel, y recuerden que la felicitación no es sólo para nosotros, sino también para ustedes, que mes a mes hacen más grande esta comunidad de Club Nintendo.

Felicidades a todos los que hacen posible cada una de las ediciones de CLUB NINTENDO, en especial a Gus y Pepe.

Fue el año de 1990.
Era el mes de diciembre.
Lograste ver la luz.
Ímpetu y profesionalismo.
Zaz, tú naciste (CN).

Alcanzaste el éxito.
Nunca lo dejarás.
Intensamente lo disfrutarás.
Ve, 14 años haz alcanzado ya.
Es un orgullo leerte a ti nada más.
Rifándote día a día, eres mensual.
Saliendo siempre avante.
Amasaste una gran popularidad.
Retos y nuevas aventuras te esperan.
Imposible es que te logren superar.
Orgullosos estamos de tu estilo genial.

Ciudad de México es tu hogar.
Lectores tienes en todo lugar.
Una cosa de ti hemos de esperar.
Brindar, brindar y brindar.

NINTENDO es la compañía que apoyaremos.
Iwata, Miyamoto, todos te felicitarán.
Nunca -escucha bien- nunca te defraudaremos.
Todos juntos estaremos.
En las buenas y en las malas.
Nadie nos alcanzará.
Damas y caballeros.
Oigan bien CLUB NINTENDO y nada más.

Emmanuel Entzana Hernández
Huixquilucan, Estado de México.

¡Hola! ¿Cómo estás, querido **Mario**? Les mando un cordial saludo desde Chile para felicitarlos por su excelente trabajo durante estos 14 años. El motivo por el que te escribo es para hacerte cinco preguntas acerca del Nintendo DS.
1- ¿A qué se refiere con que el NDS tiene Wi-Fi? ¿A que puedes navegar en Internet o es como un pequeño navegador como el que traen los teléfonos celulares, sólo que en este caso está relacionado con Nintendo?
2- Si es así, ¿se podrán hacer descargas de los demos de otros juegos, u otras cosas?
3- ¿Tiene entrada para audífonos?
4- ¿Saldrá a la venta algún título de **TLOZ**? Ya que soy un fiel admirador de la serie.
5- ¿Esto del Wi-Fi es válido para Chile? Ya que no todo lo que se realiza con algunas cosas tales como concursos, eventos y demás, están disponibles en este país.

Benjamín M.
Santiago de Chile.

Wi-Fi indica que puedes conectar tu dispositivo a redes inalámbricas del tipo 802.11, como las que comúnmente encuentras en cafeterías, restaurantes, hoteles o aeropuertos, por mencionar algunos. Por ejemplo, con esta tecnología puedes conectar tu PDA o computadora a Internet para bajar tu correo electrónico, entrar a un mensajero instantáneo o simplemente navegar por los sitios optimizados para ese servicio. En el caso del Nintendo DS, te sirve para conectarte a servidores o comunidades de jugadores para participar en línea con usuarios no sólo de tu país, sino también del mundo entero. Se había rumorado que PALM, reconocidos por sus agendas portátiles y su sistema operativo PALMOS, lanzaría un software dedicado al Nintendo DS y con ello se abriría una posibilidad para navegar a través del DS, pero aún no hay nada oficial por parte de alguna compañía. Por el momento el Wi-Fi se concentrará en jugar en línea y es muy probable que también puedas descargar demos para probarlos antes de su lanzamiento a través del *download play*, como se ha hecho en Japón, pero antes de aseverarlo, mejor espera nuevas noticias por parte de Club Nintendo, ya que tampoco se ha dicho que este servicio estará disponible en América.
El Nintedo DS, como todos los portátiles de la marca, tiene entrada para audífonos, y para nuestra suerte, es de la tradicional de 3.5 mm, justo como la que usas en tu walkman. Esto mismo aplica para el Game Boy Micro; en cambio, para el Game Boy SP se requiere de audífonos especiales ya que su entrada es completamente diferente.
Según hemos escuchado, sí hay planes para una versión de Nintendo DS sobre **The Legend of Zelda** y digo, es obvio ya que por lo general, las consolas de Nintendo siempre dan entrada al héroe de Hyrule. ¿Cuándo saldrá y de qué se tratará? Es la incógnita que todo mundo tiene y quizá en el próximo E3 se mencionará algo al respecto. Por último, el Wi-Fi es mundial; lo único que debes checar es que tu proveedor de Internet te preste este servicio, o en su defecto, que acudas a algún lugar donde lo haya y listo: la configuración es más sencilla que amarrarte las agujetas.

¡Qué onda, Doc? Saludos desde Guadalajara y felicidades por la revista, pero voy al grano. Recientemente en México salió una serie de anime llamada **Full Metal Alchemist**, y explorando en la Internet encontré una imagen para el Nintendo DS. Lo que quería saber es que si va a salir en América. Ojalá que me contesten o publiquen este *e-mail*. Me despido y suerte.

Aldo Fabián Castañeda
Guadalajara, Jalisco

Hasta la fecha van dos juegos de esta serie para el Game Boy Advance y uno para Nintendo DS (**Full Metal Alchemist: Dual Sympathy**), que salieron a mediados del año pasado en Japón; pero a diferencia de series como Naruto, no se ha confirmado nada por parte de Bandai para su translación al mercado americano. Lo más seguro es que, debido a su popularidad, alguna compañía se anime y haga las conversiones de éstos u otros títulos para la nueva generación.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Toma en cuenta que en esta sección no se publicarán códigos, estrategias, etc.; éstos serán redireccionados a la sección Mariados, para una mejor organización. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en enviar una carta a:

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
www.clubnintendomx.com

Si quieres ver publicados tus dibujos en la revista (en la sección Galería) necesitas hacerlos en el sobre directamente. Haz tu mejor esfuerzo para que tu dibujo gane el reconocimiento del mejor del mes. También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Octavio Mejía; San Pedro Sula, Honduras.
Eduardo González; Tijuana, B.C.
Tomás Jaroy; Rancagua, Chile.
Ricardo Vázquez; Culiacán, Sinaloa.
Alberto Díaz; Guadalajara, Jalisco.
David Acuña; Tilaran, Costa Rica.
Ulises Silva; Durango, Durango.
Daniel Alfaro; Santiago, Chile.



El rombo de la portada
La verdad, encontrar este rombo no fue nada difícil.

Convierte el mundo en una fiesta.

Mario y sus amigos toman un crucero alrededor del mundo, y tú estás invitado. Con 85 minijuegos nuevos, 6 tableros y hasta 8 jugadores, podría ser la fiesta más grande a bordo jamás vista.

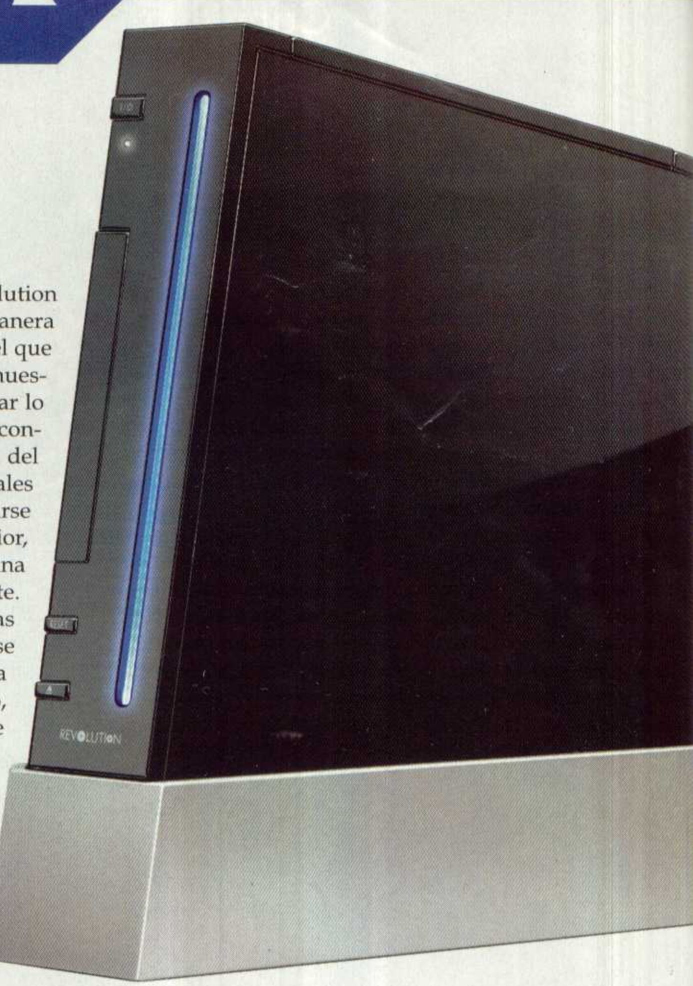
MARIO PARTY 7

NINTENDO GAMECUBE

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Comic Mischief

DOLBY PRO LOGIC II

La revolución cada vez toma más forma



Desde que se mostró por primera vez el control del Nintendo Revolution en el Tokyo Game Show del pasado año, todos hemos imaginado la manera en la que ayudará a la industria a salir del "bache" de innovación en el que actualmente se encuentra; pero para nuestra mala suerte, aún no se muestran juegos. Pero, bueno, para aligerarte la espera, te vamos a comentar lo que han dicho importantes personalidades de la industria acerca de la consola. Nolan Bushnell, fundador de Atari, ha declarado que el control del sistema atraerá nuevos jugadores, ya que, según él, los controles actuales espantan a las personas, que, al ver tantos botones y *sticks*, prefieren darse la media vuelta. Nosotros estamos totalmente de acuerdo con lo anterior, ya que lo hemos comprobado con el Nintendo DS, el cual tiene una interface tan simple que lo hemos visto en manos de todo tipo de gente. Por otro lado, Hideo Kojima, el genio de Konami que ha realizado obras maestras como **Metal Gear Solid**, dijo a un medio japonés que ya se encuentra ideando la forma de aprovechar el control de la consola para realizar algo completamente innovador... tal vez un *FPS*; pero, bueno, ya el tiempo nos dirá la verdad. Ya para finalizar, el símbolo máximo de Nintendo, es decir, Shigeru Miyamoto, comentó hace unas semanas que aún resta una sorpresa por mostrar del Revolution, pero, ¿qué creen? ...no dijo nada más. ¿Qué podrá ser?; ¿tendrá que ver con el control?; ¿con los juegos? No podemos esperar a que sea el E3, pues seguramente vamos a salir con una nueva visión de la industria.

The Seattle Times
BUSINESS
»TECHNOLOGY«

Interface
Company profiles and personalities
This studio is ducking any punches

Nintendo makes its Wi-Fi move

At long last, DS owners from around the world can play, thanks to Nintendo Wi-Fi Connection, an innovative, portable wireless gaming service.

NET ACCESS TURNS BLACK DAYS GREEN

Push grows for standard to link phone networks

In this section >

Fuente The Seattle Times

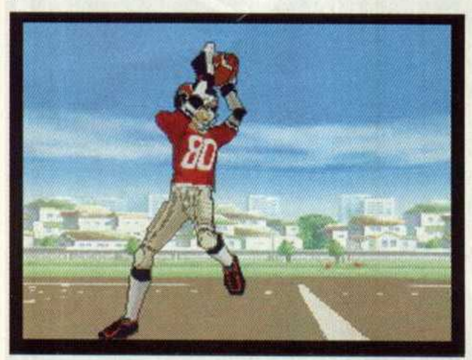
CN en la primera plana del "The Seattle Times"

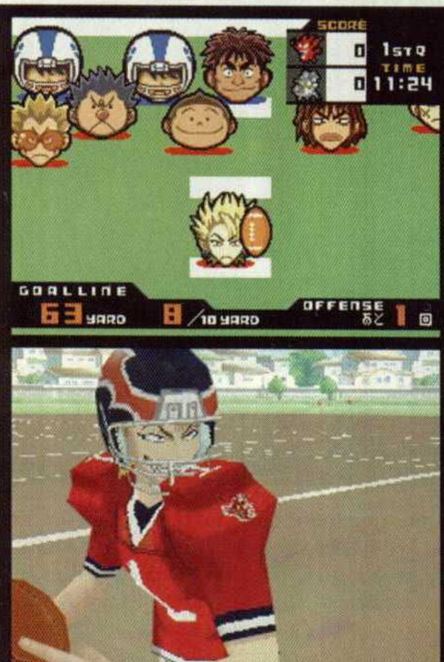
Vaya sorpresa que se llevó la gente del área de Latinoamérica en Nintendo, cuando al abrir el periódico de su ciudad (Seattle) vieron en la primera plana de la sección de Negocios y Tecnología una "pequeña foto" de su invitado al *Gamers Summit*: Toño Rodríguez, de Club Nintendo, ilustrando el artículo en el que se explicó esta nueva incursión de Nintendo en su *Wi-Fi Connection*. Como ya te habíamos platicado en nuestra anterior edición, a este evento asistió la prensa de Estados Unidos, Canadá y México (con sólo dos personas), en el cual pudimos probar por primera vez el **Mario Kart DS** en *Wi-Fi* con gente de otros lugares fuera de los EUA. Ahí la prensa local estuvo al pendiente de todo lo que ocurría en esta sala de Nintendo, donde todos los medios dedicados a los videojuegos estábamos clavadísimos con el juego. Así que en uno de esos momentos de concentración por ganar una de las tantas carreras que corrimos con el señor Hideki Konno y demás presentes, Toño Rodríguez fue captado por la lente del fotógrafo del diario, para quedar plasmada unos días después en la edición impresa de este periódico que circula en la ciudad de Seattle, WA.

El pie de foto nos dice lo siguiente: Antonio Rodríguez, de la Ciudad de México, está clavadísimo en su juego en la presentación de Nintendo Wi-Fi, con Mario Kart DS, en las instalaciones de Redmod.

¡Gol de campo!

Las series de animación japonesa son cada vez más importantes para la industria del videojuego, ya que por la historia que nos presentan pueden surgir muy buenas ideas al adaptarlas a un juego; basta con mencionar a **Dragon Ball** o **One Piece**. Pero bueno, todo lo anterior es porque la gran N lanzará en Japón un título basado en la popular serie de **Eye Shield 21** para el Nintendo DS, que, por si no sabías, trata de futbol americano.





Este tipo de animes son muy populares porque promueven los valores deportivos entre los jóvenes, demostrándoles que nada es imposible; para que te quede más claro, haz de cuenta que es como **Captain Tsubasa** o **Slam Dunk**. En cuanto al *gameplay* no se dijo mucho, pero por las imágenes, parece ser que la acción se desarrollará en la pantalla superior, mientras que en la táctil veremos algunas animaciones. No se sabe si llegará a nuestro continente, pero tomando en cuenta lo que pasó con **Naruto**, todo puede suceder. Esperemos que así sea.

Sam descubre la otra cara de la moneda

De las mejores series creadas para la actual generación de consolas, tenemos sin dudas la de **Splinter Cell**, que poco a poco se fue consolidando en el mercado como una de las mejores opciones en cuanto a espionaje se refiere, y de hecho muchas personas la consideran mejor que **Metal Gear Solid**. Sea cual sea la verdad, como les dijimos hace algunos meses, Ubisoft, la compañía de **Rayman**, está preparando la cuarta parte de esta serie, con la que espera dejar impresionado al medio, ya que planea cambiar la historia de una manera inesperada. Nosotros creemos que lo va a conseguir, porque uno de los cambios que prepara es que **Sam Fisher** iniciará la aventura encarcelado; ¿por qué?; pues por varios motivos: el primero y más importante es que tiene algo que ver con la muerte de su hija; además de que según reportes, ha cometido bastantes robos. Sí, nos imaginamos que estás desconcertado, pero sólo es el inicio de la trama, por lo que aún es demasiado pronto para juzgar a nuestro héroe, sobre todo tomando en cuenta su pasado.

Gráficamente, se ve mucho mejor que Chaos Theory, lo cual ya es mucho decir; su fecha de salida será en la primavera de este año, así que no tendremos que esperan tanto para conocer el misterio que hay detrás de este cambio tan brusco en la personalidad de Fisher; ¿será temporal?; ¿habrá enloquecido?











Un mundo en el cielo

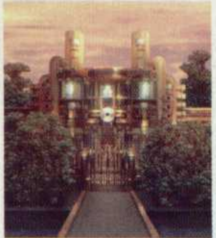
En noviembre comentamos que Namco se encontraba ya trabajando en la segunda parte de su extraordinario título **Baten Kaitos** para el Nintendo GameCube, lo cual sorprendió a todo mundo, tomando en cuenta que no tiene tanto tiempo que salió el juego original. Pero bueno, mejor para nosotros, ya que como lo hemos dicho varias veces, el juego es una obra de arte, sin duda de los mejores de esta generación; y para que te des una idea de por qué, te mostramos las primeras imágenes de esta aventura, en las que se puede notar que se va a mejorar el ya de por sí impresionante aspecto gráfico. Este juego tiene todo el potencial necesario para convertirse en un clásico no sólo de la consola, sino incluso del género, y no sería nada raro que en la siguiente generación de consolas se consolidara como una de las sagas más importantes de RPG, a la par de **Final Fantasy**, por ejemplo; pero sólo el tiempo nos dirá si estamos equivocados o no.







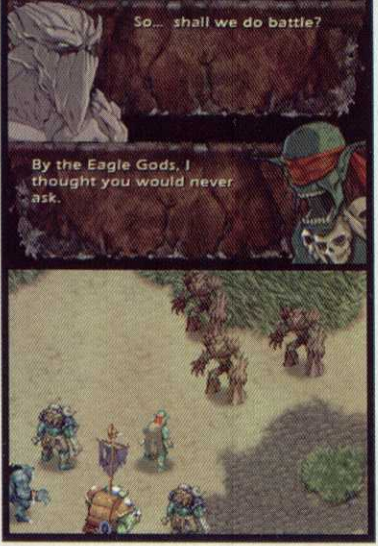




La fecha de salida se ha confirmado en febrero para los japoneses, pero para nuestro continente aún no hay nada seguro; deseamos que no tarde demasiado.

Mueve bien tus piezas





Nos imaginamos que todos conocen o por lo menos han escuchado de los juegos de tarjetas como **Yu-Gi-Oh!** o **Pokémon**, ¿cierto? Pero lo que no todos saben es que existen unos "muñecos" que se llaman **Mage Knight**, y que se juega con ellos de manera similar a las tarjetas antes mencionadas. Pues bien, para que se amplíe este tipo de juegos de rol, Namco se encuentra desarrollando el título **Mage Knight: Destiny 's Soldier** para el Nintendo DS. La historia del juego es muy sencilla: tenemos que terminar con **Solonavi**, un guerrero que planea apoderarse del mundo, por lo que debemos formar un ejército para vencerlo e impedir sus planes. El género elegido no podía ser otro que el de estrategia; en la pantalla inferior podremos ver la acción de cerca, mientras indicamos los objetivos con el *Stylus*, y en la superior se mostrará un mapa con los objetivos que hayamos logrado. Su fecha de salida está programada para los primeros meses del año, pero no hay nada concreto; esperemos que no se retrase, ya que tanto la mecánica como el concepto se ven bastante interesantes.

Más apoyo para el Nintendo DS

Quizá el nombre de Koei no te diga mucho, ya que es un licenciatario que nunca hace mucho ruido, pero también es cierto que cuando se ponen a trabajar, logran cosas bastante interesantes, como por ejemplo **Winback**, un juego de acción que desarrollaron para Nintendo 64; pero bueno, no te vamos a platicar de las glorias pasadas de la compañía, sino de sus dos nuevos proyectos, que tiene pensado lanzar para Nintendo DS en los próximos meses. El primero de ellos se llama **Uncharted Water DS**, y es un simulador de enfrentamientos navales, ambientado en el siglo XVI, así que no esperes ver modernas embarcaciones como en otros juegos del estilo. El otro título del que se mencionó algo recibe el nombre de **Angelique Duet**, del que no se sabe mucho, pero parece ser de acción futurista. Como son trabajos prematuros, no hay nada respecto a fechas de lanzamiento, pero posiblemente salga para mediados de año; por lo pronto, no hay que perderles la pista.

El regreso de un clásico

En todas las consolas de videojuegos han existido bastantes juegos de RPG, algunos que es mejor olvidar, como **Quest 64**, y otros cuyo nombre es sinónimo de calidad como **Final Fantasy**; pero también hemos sido testigos de varios que por cuestiones poco claras, a pesar de ser excelentes, no han tenido tantas secuelas como desearíamos. Y un nombre que cae en la clasificación que les mencionamos es el de **Mother**, que aquí en América se conoció como **Earthbound**, y si aun así no se te hace conocida, te podemos decir que a este juego pertenece el personaje **Ness** que aparece es **Smash Bros**.



Sólo han salido dos títulos de esta serie, uno para el NES y otro para SNES, ambos producidos por Shigesato Itoi, quien ahora prepara **Mother 3**; pero contrario a todo lo que se había mencionado, el proyecto será para Game Boy Advance y no para Nintendo DS. No se sabe mucho, pero el simple hecho de saber que esta saga regresa, es motivo de alegría, ya que si recuerdan, se suponía que aparecería en el Nintendo 64, y que hasta utilizaría el Disk Drive 64; pero por cuestiones que aún nadie se explica fue cancelado. Todo parece indicar que por fin podremos disfrutar de la tercera parte de esta serie.

Expande tu granja

Uno de los simuladores de vida más famosos es **Harvest Moon**, en el cual los jugadores toman el papel de un chico que debe encargarse de todos los quehaceres de una granja, ordeñar vacas, limpiar los establos o sembrar vegetales; pero sin duda de los aspectos que hacen especial a este título destaca el hecho de que puedes hasta casarte; en fin, si tienes tiempo en los videojuegos, debes conocer la franquicia. Déjanos platicarte de la nueva versión para el NDS. No es de la que te hemos venido hablando desde hace un tiempo, no; esta llevará el título de **Rune Factory**, y obviamente utilizará las bondades del sistema, como la doble pantalla para mejorar el *gameplay* y la manera en la que interactuamos con nuestro entorno; se dio a conocer que, además, tendrá una opción para jugarse *on-line*. No tiene fecha de salida; sólo se sabe que será en este año y que será parte de los festejos del 10 aniversario de la serie.

Un deseo dorado



El Nintendo DS está disponible en varios colores en este momento: el clásico plateado, el electric blue o las ediciones especiales que salieron con **Nintendogs** en color azul agua y rosado; y ni qué decir de la que salió con **Mario Kart DS**, en color rojo. Todas las versiones tienen su encanto, pero creemos que de la que te vamos a hablar a continuación tendrá un lugar especial; ¿por qué?, pues por el simple hecho de que actualmente sólo se encuentra disponible en Japón a través de una cadena de jugueterías muy famosa por allá. Se trata de un Nintendo DS en color dorado; así es, esta tonalidad siempre ha sido muy especial, y estamos seguros de que te encantaría tenerla al igual que a nosotros, pero, por el momento no se sabe si vaya a llegar a nuestro continente; quizá en un futuro, pero no es nada seguro; pero no todo es malo; al menos ya sabes de su existencia... ¡qué bien!, ¿no?

Los videojuegos en sobres

No, no es que ahora los videojuegos se vayan a distribuir en sobres de papel; lo que sucede es que el Servicio Postal de Francia decidió hacer una edición especial de timbres con la imagen de personajes famosos del mundo de los videojuegos. De los seleccionados tenemos a **Mario**, **Link**, **Donkey Kong** y el **Príncipe de Persia**, entre otros. Lo relevante de esta nota es que como ya lo hemos mencionado en otras ocasiones, los videojuegos cada vez toman un lugar más importante en la sociedad y comienzan a formar parte de la cultura popular de varios países, demostrando que son algo más que sólo juegos.



¿Se imaginan que lo anterior sucediera en México? Estamos seguros de que se agotarían a las pocas horas de ponerse a la venta, pero bueno, son puras suposiciones, y por lo pronto los únicos que tienen dicha suerte son los jugadores galos.

Log@n in

Por Toño Rodríguez

Nintendo anunció que se tendrá el control sobre los juegos de siguiente generación

Ahora las familias podrán decidir quién juega cierto tipo de títulos. Así es, el sistema de nueva generación de nombre código Revolution que saldrá en el 2006, tendrá una implementación para controlar los juegos en el sistema.

Usando una opción de *password* controlado, los adultos tendrán la decisión o el consentimiento de permitir a los videojugadores jóvenes acceder a las diferentes categorías de juegos que van desde E (para todo público) hasta M (para mayores de edad).

¿Cómo funciona? El *software* actual contendrá un código indicando la clasificación, la cual activará el control del sistema para mantenerlo cerrado o abierto. Esta implementación será incluida en cada consola Revolution que se venda en cualquier parte del mundo. Aún cuando muchos de los juegos de Nintendo están clasificados con E, E10+ ó T (para menores de edad), Nintendo cree que estas acciones deben ser tomadas en cuenta para las nuevas consolas. "Es lo correcto", explicó Reggie Fils-Aime, vicepresidente de Ventas y Mercadotecnia de la compañía. Las clasificaciones están al frente y vuelta de los empaques de los juegos, las familias pueden tomar fácilmente la decisión de qué títulos son apropiados para los suyos.

Debemos recordar que las clasificaciones están determinadas por lo menos por tres especialistas que le reportan a la ESRB (consejo que regula las clasificaciones en el *software* de entretenimiento).

Nintendo ha adicionado una herramienta importante para las familias alrededor del mundo. En Club Nintendo creemos que está opción ayudará a los padres a involucrarse más en la compra de los juegos.

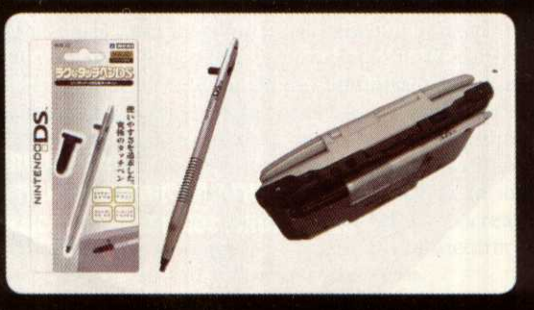
Continúan los accesorios para NDS



Parece que la fiebre por el Nintendo DS en Japón no para y todo indica que la imaginación tampoco. Ahora se tienen más opciones para escoger y tener; lástima que no sean para consumo en nuestro continente.







Se lanzó Mario Kart DS con el servicio Wi-Fi

Desde noviembre pasdo comenzó a funcionar el concepto Nintendo Wi-Fi Connection. En los Estados Unidos Nintendo se alió con McDonnald's, esta gran cadena de comida rápida que ofrece este servicio de manera gratuita en gran parte de sus restaurantes. Así muchos de los fans de este gran título podrá jugar con otras personas en otras partes del mudo, además de disfrutar de una buena hamburguesa con papas y refresco. Por nuestra parte esperamos que en un futuro cercano podamos tener en México y Latinoamérica este tipo de servicios en lugares públicos para juntarnos con nuestros amigos y jugar un rato.



Visita: www.nintendowifi.com

Para todos aquellos que comienzan a conocer y jugar con su Nintendo DS a través de Internet, les recomendamos que visiten esta página para que se enteren de todo lo que es Nintendo Wi-Fi Connection. Aquí encontrarán estadísticas de los juegos y más, pero como parte importante de este site podemos aprovechar la ayuda en cuanto a cuestiones técnicas con las conexiones, ya sea inalámbrica o mediante el conector USB.



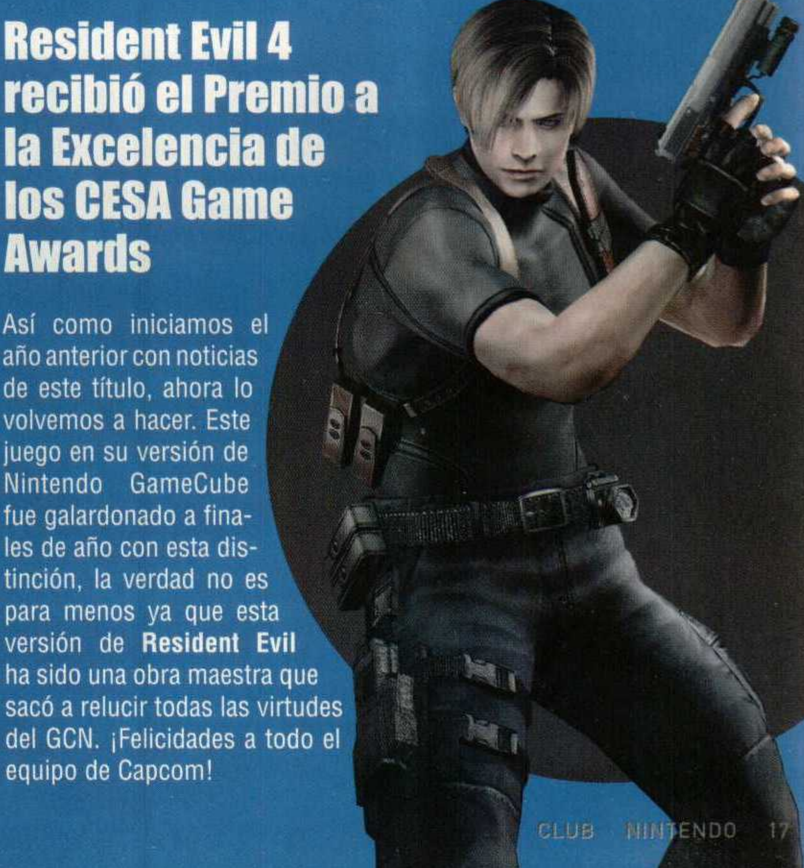
Play-yan Micro en Japón

Esta nueva versión de Play-yan está diseñada para está consola portátil; como puedes ver en las imágenes, existen dos versiones. Una de ellas es con gráficos normales y serios, pero la otra es de **Mario Bros**., la cual se ve que está bastante divertida ya que tenemos elementos del título que nos cambió la vida a los videojugadores.



Ya queremos tener una versión de Play-yan en nuestro continente.

Resident Evil 4 recibió el Premio a la Excelencia de los CESA Game Awards



Así como iniciamos el año anterior con noticias de este título, ahora lo volvemos a hacer. Este juego en su versión de Nintendo GameCube fue galardonado a finales de año con esta distinción, la verdad no es para menos ya que esta versión de **Resident Evil** ha sido una obra maestra que sacó a relucir todas las virtudes del GCN. ¡Felicidades a todo el equipo de Capcom!



Ahora ya puedes llevar contigo las imágenes, logos y tips de tu revista en tu celular.

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN FOTO "nombre de la imagen" y envíalo al 31111

ABC
CN FOTO C1

Number
31111

Sólo para celulares GSM con WAP configurado.
El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.
$13.00 + IVA por imagen





C1



C2



C3



C4



C5



B13



B8



C64



C65



C66



C67



C68



C69



C70



PAQUETE TIPS CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular hasta 4 tips diarios de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 21111

Ejemplo: ABC — CN NIN
al: Number — 21111
Recibes: ABC — MKDS.NDS.Para obtener el fantasma de la pista Airshi...

$43.47 + IVA por suscripción mensual.

TIP INDIVIDUAL CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 61111

Ejemplo: ABC — CN NIN
al: Number — 61111
Recibes: ABC — Gun. Termina el juego y obtendras la Magruders...

$5.00 + IVA por mensaje.

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:
Mario Kart DS NDS, Super Mario Strikers GCN, Gun GCN, Viewtiful Joe Red Hot Rumble GCN, Tony Hawk American Sk8land DS, Tony Hawk American Wasteland GCN, Mario Party 7 GCN, Mairo Tennis Power Tour GBA, Fire Emblem Path of Ridiance GCN, Shadow the Hedgehog GCN.




hazlo tuyo
GAME BOY micro
gameboy.com
y logotipo de Game Boy micro son marcas registradas de Nintendo © 2005 Nintendo



Naruto Clash of Ninja

GAME BOY ADVANCE

Tomy

El más grande fenómeno del anime actualmente en Japón es Naruto, y como suele pasar, ya se está expandiendo por todo el mundo. Existen cientos de artículos relacionados con la serie, discos de música, juguetes, calendarios, sellos, bueno, todo lo que te puedas imaginar. Hay quien piensa que es sólo un clon de Dragon Ball, y hay quien afirma que es toda una obra de arte... Sea como sea, los juegos que han salido de este personaje son muy buenos, y por fin, después de bastante tiempo, Tomy ha decidido comercializarlos en América, por lo que los fans de los juegos de acción debemos estar sumamente contentos, ya que a pesar de que no conozcas nada de Naruto, el gameplay es excelente.

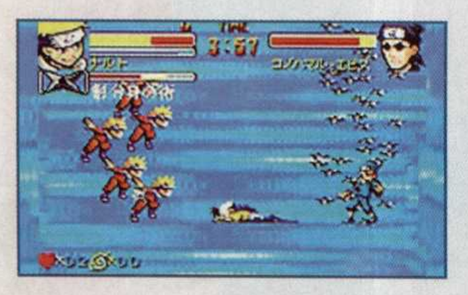




Tienes que olvidarte de lo jugado hasta ese momento, ya que el gameplay se transformará, y todo se adecuará como si fuese un juego de pelea. Como es lógico, no va a ser tan profesional, pero sí es bastante divertido, además de que rompe con la estructura tradicional, ofreciéndonos un doble reto. La inteligencia artificial no es nada del otro mundo; prácticamente todos los enemigos tienen rutinas preestablecidas; pero aun así, el nivel de dificultad es bueno; y a pesar de que lo termines, tiene un gran replay value, ya que cuenta con otros dos personajes, Sasuke y Kakashi, con los cuales la historia cambiará levemente.

Concentra tu Ki... es decir, tu Chakra

Para empezar, la mayor parte del tiempo tienes que avanzar por escenarios en 2D, venciendo a cuanto enemigo se te ponga enfrente, por lo que de primera vista se te asemejará a Dragon Ball Advance Adventure para la misma consola, o sea, el Game Boy Advance, sólo que aquí todo es más dinámico y tienes que estar más concentrado para salir ileso de los ataques. Lo padre de este juego es que tienes un mayor número de movimientos para interactuar con el escenario, lo que lo vuelve más estratégico; por otro lado, no todo se desarrolla en side-scroll, ya que al llegar a determinados puntos, tienes que enfrentarte con algo así como los jefes de nivel, y aquí la cosa cambia completamente.



Marca bién el sello

Todos los personajes que aparecen en el anime están presentes en el juego, como Kyubi, Sakura o Zabusa. Y lo mejor de todo es que cada uno tiene sus técnicas más representativas, lo que aviva la emoción de la aventura; obviamente la que más se repite es la de la clonación, que, por así decirlo, es algo como el Kame-Hame- Ha, en Dragon Ball, pero el que la utiliza mejor es Naruto. Desde que prendes tu GBA, quedas asombrado por el gran trabajo gráfico; y es que gracias al estilo 2D del juego, los programadores han conseguido reflejar todo el sentimiento de la animación; cada expresión y movimientos están perfectamente recreados.



Somos peleadores con sueños

Sabemos que muchos de ustedes deben estar llorando de emoción por la felicidad de tener este juego en América, y para ser honestos, podemos decir que no se trata de un producto de mercadotecnia, ya que la serie no es aún tan popular por acá. La razón de que lo hayan traído es porque confían en el juego en sí, el cual, como ya mencionamos, es muy bueno. Ojalá que este tipo de acciones se sigan repitiendo, y que pronto podamos disfrutar de uno de los mejores juegos de peleas para el Nintendo DS; nos referimos a Jump Super Stars.

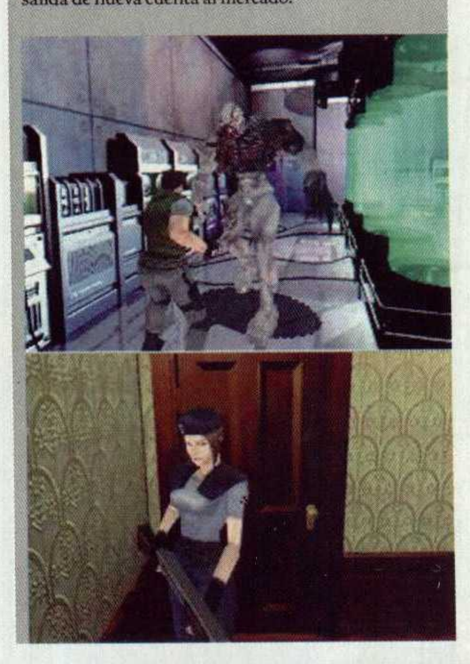


Resident Evil: Deadly Silence

NINTENDO DS™

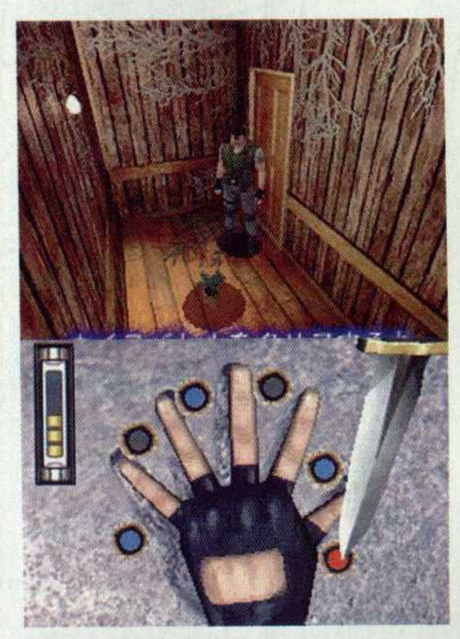
Capcom

Parece mentira que ya hayan pasado casi 10 años desde que saliera el primer título de **Resident Evil**, una serie que prácticamente rediseñó el género de survival horror, iniciada por juegos como **Clock Tower** en el Super Nintendo. Este juego lo vimos en el Nintendo GamCube casi en su lanzamiento, con un aspecto visual increíble, y creímos que sería lo último que Capcom haría con ese capítulo; pero estábamos equivocados, ya que hace unos meses anunciaron que para el Nintendo DS van a lanzar un remake de dicho título. Lo anterior parece no estar bien, ¿verdad? Es decir, lo mejor hubiera sido una historia original... o al menos eso parecería lo lógico, pero en verdad que las cualidades que le han agregado, justifican su salida de nueva cuenta al mercado.



Ahora podrás tocar el miedo

El inicio del juego es exactamente igual al del original, es decir, un video con actores reales (muy malos por cierto), donde se nos adentra en la historia del grupo de rescate S.T.A.R.S. Para esta aventura, podemos elegir entre **Jill Valentine** o **Chris Redfield**; no existe ninguna diferencia notable entre los dos, sólo que algunas de las áreas que exploraremos cambiarán ligeramente. Ahora bien, algo que tenemos que mencionar es que a pesar de que estás jugando en un portátil, la sensación de miedo y sorpresa siempre se mantiene, no como en **Resident Gaiden** para el GBC, que a pesar de que es bueno, no logra transmitir nada.



Mejor, imposible

Ahora pasemos al apartado donde muchos de ustedes deben tener dudas, el gráfico. Si bien es cierto que el Nintendo DS no tiene la potencia de un Cubo, tampoco está en la calle de la amargura, y juegos como **Super Mario 64** Ds lo confirman. El caso es que la calidad de los gráficos que veremos es excelente, incluso, mejor que en el sistema de 32 bit que apareciera originalmente hace ya una década. La fluidez de movimiento también es buena, aun con el problema de tener que girar al personaje para avanzar, pero te acostumbras rápido. Por si fuera poco, se le ha agregado un modo *multiplayer*, en el que tendrás que demostrar que eres el mejor cazando zombis.



El mal visto desde dos pantallas

Vamos a ser honestos; el anuncio de este juego nos tenía llenos de dudas, pero conforme hemos visto su desarrollo, lo único que nos queda es alabar la manera en la que Capcom está realizando esta adaptación, y es que la manera en la que están utilizando el sistema para darle nueva vida a este juego, nos hace pensar lo que pasaría con series como **Street Fighter** o **Final Fight**... pero bueno, esperemos que no sólo quede en nuestra imaginación y que pronto podamos ver algo así.

Un nuevo nivel de dificultad

No va a faltar por ahí quien diga que este juego carecerá de reto, ya que al ser un remake, los acertijos se mantendrán iguales. Pero para que puedan estar tranquilos, les podemos decir que no será así; para empezar se ha replanteado la mayoría de los *puzzles* para que utilicen la pantalla táctil, más o menos como sucede en **Trace Memory**; o sea que podremos mover piezas de relojes, cortar cosas, etc. Todo lo que esté en nuestra imaginación para seguir avanzando. Dos aspectos que nos gustaron, mucho, es que el mapa se muestra siempre en la pantalla de arriba, lo cual agiliza nuestra búsqueda en la mansión, y el otro, es que cuando nos ataquen, la sangre quedará en la pantalla, y con nuestro dedo o *stylus* tendremos que limpiarla para que nos permita ver.





Juegos






Franke Grand prix
clave **FUNO**
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Siemens: S55, SL55, ME55
Motorola: T720, T720i
Sony Ericsson: T610, P800, Z600
Sharp: GX10, GX10i, GX20
Samsung: P400, E400, C100, S300, E700

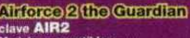
Terminator
clave **TERMINATOR**
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260
Motorola: A835, E398, Razr v3, V400, V500, V525, V547, V550, V600, V620, V80, V980, V300, E550
Sharp: GX10, GX10i, GX15








Air Force
clave **AIR**
Modelos compatibles:
Nokia: 3100, 3300, 3510i, 6200, 6220, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 6650, 3660, 6600, 3650, 7650, N-Gage
Siemens: S55, SL55, M55, Mc60, C60
Motorola: T720, T720i
Sony Ericsson: T610, T630, Z600



Airforce 2 the Guardian
clave **AIR2**
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 3530, 3560, 3595, 3520, 3560, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 3220, 5140, 7260, 3650, 3660, 6600, 7650, N-Gage
Motorola: T720, T720i, T722, V80, V300, V400, V500, V525, V600, E390, E398
Sharp: GX10, GX10i, GX20: SGH-D100, SGH-E100, SGH-E700, SGH-P400, SGH-S100, SGH-X400, SGH-E800, SGH-C100, SGH-X600, SGH-X600, SGH-X100



envía CN JUEGO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN JUEGO MM3 al 31111
PRECIO POR JUEGO: $26 + IVA (en 2 mensajes de $13 + IVA cada uno).
SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM




No te puede faltar

Midtown Madness 3

Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260
Motorola: A835, Razr v3, V400, V500, V525, V547, V550, V620, V80, V980, E550
Sony Ericsson: T610, T618, T630, Z600
Sharp: GX10, GX10i, GX15, GX30
Samsung: SGH-E100, SGH-E310, SGH-E330, SGH-E630, SGH-E700, SGH-E800, SGH-E810, SGH-E820, SGH-P400, SGH-P510, SGH-S100, SGH-X400, SGH-X460, SGH-E300, SGH-E710, SGH-E715, SGH-X450
Sagem: MYX5-2, MYV-65, MYX-7, MY-V75

envía CN JUEGO MM3 al 31111



El más jugado

Eon the Dragon

Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, N-Gage
Siemens: S55, SL55, ME55
Motorola: T720, T720i
Sony Ericsson: T610, P800, Z600
Sharp: GX10, GX10i, GX20
Samsung: P400, E400, C100, S300, E700

envía CN JUEGO DRAGON al 31111



El más peleado

Mobile Grand Prix



Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Siemens: S55, SL55, ME55
Motorola: T720, T720i
Sony Ericsson: T610, P800, Z600
Sharp: GX10, GX10i, GX20
Samsung: P400, E400, C100, S300, E700

envía CN JUEGO FUNO al 31111

El más pedido




Pang

Nokia: 3410, 6310i, 3510i, 8910i, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 3650, 3660, 6260, 6600, 6630, 6670, 7610, 7650, ngage, ngageQD, 6680, 6681
Motorola: A835, Razrv3, V400, V500, V525, V547, V550, V620, V80, V980, E550
Samsung: SGH-E100, SGH-E310, SGH-E630, SGH-E700, SGH-E800, SGH-E810, SGH-E820, SGH-P400, SGH-P510, SGH-S100, SGH-X400, SGH-X460
SonyEricsson: K700, Z1010
Siemens: M65, S65, A60, C60, M55, MC60, ME55, S55, SL55
Sagem: MYX-7

envía CN JUEGO PANG al 31111

PRECIO POR JUEGO: $26 + IVA (en 2 mensajes de $13 + IVA cada uno).
SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

REBELDE® móvil



Recibe en tu celular las NOTICIAS OFICIALES de la NUEVA TEMPORADA de REBELDE
envía **CN REBELDE** al **21111**
PRECIO POR SUSCRIPCION MENSUAL: $43.47+ IVA

Imágenes












LUPITA21 · MIA34 · VICO5 · MIA30 · DIEGO10 · MIGUEL19 · VICO2 · MIA11 · MIGUEL16
ROB4 · LUJAN2 · ROB30 · VICO1 · ROB9 · MIA23 · TOMAS1 · VICO6
ROB10 · DIEGO2 · DIEGO4 · MIGUEL9 · MIA23 · LUPITA25 · GIO12 · ALMA2



COMO BAJAR IMAGENES: envía CN FOTO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO MIA27
PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. SOLO CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO.
CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM LOS FORMATOS DE LAS IMAGENES PUEDEN VARIAR

PersonaliZa tu CelulAr ¡EXCLUSIVO!



MG2



L1




M2



R1




MG1

COMO BAJAR LOGONOMBRES: envía CN LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" al 31111
Ejemplo: CN LOGOCOLOR MG1 JULIANA
PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. SOLO CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO.
CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM LOS FORMATOS DE LAS IMAGENES PUEDEN VARIAR

Todo lo que buscas para tu celular está en esmasmovil.com



Un servicio de



MARIO TENNIS™ Power Tour

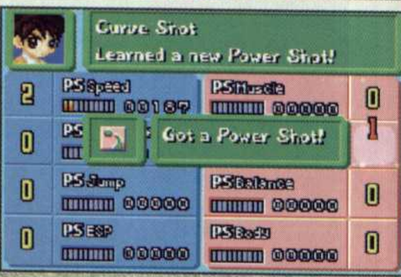
Mario ha vivido muchas aventuras: ha rescatado a **Peach** en incontables ocasiones, ha salvado al **Mushroom Kingdom** (y a otros más), ha enfrentado al poderoso **Donkey Kong** e inclusive ha sido capturado por fantasmas. Pero eso no le quita las ganas de jugar un buen partido de soccer, de tener una fiesta con sus amigos, y mucho menos de participar en un torneo de tennis; ahora revisaremos su más reciente aparición en el deporte blanco. Sigue leyendo y conocerás más al respecto.

Compañía: **Nintendo.**
Desarrollador: **Camelot.**
Categoría: **Deportes (Tennis), Aventura.**
Clasificación: **Everyone.**
Jugadores: **1-4 simultáneos.**

Más que un partido...

A diferencia de los títulos anteriores, en esta ocasión los eventos se llevan a cabo en una historia de aventura con toques de RPG, en donde podrás hablar con la gente, ir consiguiendo experiencia y conociendo a los demás personajes, al mismo tiempo que interactúas con ellos; se trata de una secuela directa de **Mario Tennis** para Game Boy Color. Si tu meta es convertirte en el campeón, debes entrenar muy duro en la **Royal Tennis Academy**, pues tienes un largo camino por recorrer.





Enfrenta al mejor

Al ir participando en las competencias, conseguirás experiencia para ir mejorando tus habilidades, las cuales te serán de gran utilidad en las lecciones y torneos durante tu aventura. Seguramente te imaginarás que **Bowser** ha desarrollado un plan siniestro para conquistar al **Mushroom Kingdom** o algo así, pero ni él ni los malvados **Wario** y **Waluigi** son el personaje a vencer en **Power Tour**; el mismísimo plomero de gran bigote y gorra roja es el mejor jugador y, por ende, es a quien enfrentarás al final. Con años y años de experiencia, **Mario** resulta un oponente digno de cualquier encuentro; de tu determinación y habilidad dependerá caer ante él o demostrarle que tienes lo necesario para derrotarlo.



Caras conocidas

Mario, **Peach**, **Waluigi** y **Donkey Kong** serán las estrellas a elegir en los modos disponibles del juego. Pero no son los únicos que han entrado al torneo; conforme vayas progresando en la historia, ellos podrán habilitar a más personajes para jugar con ellos. Cada uno de los asistentes tiene sus propias habilidades, estilos y poderes; te recomendamos practicar un poco con cada uno para que veas con cuál te acomodas mejor.



Se juega igual al de cubo

A pesar de ser continuación del de GBC, el *gameplay* es muy similar al **Mario Power Tennis** de Nintendo GameCube; por lo que podríamos considerarlo casi una adaptación de éste al GBA. Como es costumbre, la inquietud de todos los videojugadores en este tipo de casos reside principalmente en si se perderá algo en ese salto de un sistema a otro, pues obviamente el GBA puede tener menos cosas que su contraparte de GCN. Afortunadamente, la jugabilidad es muy buena y los movimientos de los personajes son muy fluidos y similares entre una y otra versión. Claro que hay cosas relativamente diferentes como el cambio de 3D a 2D, pero créenos que en el momento de jugar, no notas el cambio; como siempre lo hemos dicho, la diversión no se mide en pixeles, polígonos o memoria; en cuanto lo pruebes tú mismo nos darás la razón.



Desde hace años, el tenis ha sido del agrado de **Mario** y su pandilla; aquí te presentamos los juegos en los que el bigotón ha tomado la raqueta para divertirse un buen rato.

En el **Tennis,** de NES, **Mario** no participaba directamente, pero su gusto por el deporte ya se hacía notar.



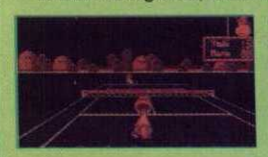
Mario Tennis para el Game Boy Color fue todo un suceso, y lo mejor es que podías llevarlo a todos lados.



Mario Tennis para Nintendo 64 fue considerado como uno de los mejores juegos de tenis existentes, ¡y no era para menos!



Uno de los mejores títulos para el Virtual Boy fue sin duda **Mario Tennis**. Era genial; lástima que el sistema se lo llevó a la tumba con él.



Mario Power Tennis para Nintendo GameCube es uno de los juegos más divertidos que hemos jugado; es de los más jugados en la redacción de CN.

Mario Tennis Power Tour, 100% recomendable.







Sencillo, de eso se trata

Nintendo siempre ha cuidado la calidad de sus productos y ha procurado hacerlos aptos para toda la familia. No queremos decir que hace juegos fáciles, sino que mantiene un estándar de sencillez en cuanto a aprender a jugar se refiere; de esta manera, toda la familia puede tomar el control y divertirse sin obligarte a memorizar muchas secuencias, o conocer todos los botones. **Mario Tennis Power Tour** continúa con esta tradición y nos presenta una forma de jugar muy amigable y un control muy cómodo; puedes no haber jugado nunca y en cuestión de segundos tener un buen partido sin necesidad de que te expliquen durante diez minutos cómo pegarle a la pelota.

Golpeando la bola

Los botones A y B son tu control de intensidad sobre la bola; puedes contestar con cualquiera de ellos, pero del buen manejo y combinación de ambos dependerá que elabores jugadas diversas y puedas ejecutar distintos tiros para ganar. Con A golpeas la bola para que haga una curva alta y caiga a mayor distancia; si usas B, el tiro será corto y en picada. Cuando vayas a contestar, presiona antes un botón (tu personaje se prapara para el impacto) y oprímelo nuevamente en el momento de recibir la bola para crear un efecto en especial. Si usas la combinación A, A el resultado será un tiro más fuerte y largo. B, B ocasionará un tiro muy corto al que se le llama "clavar la pelota".





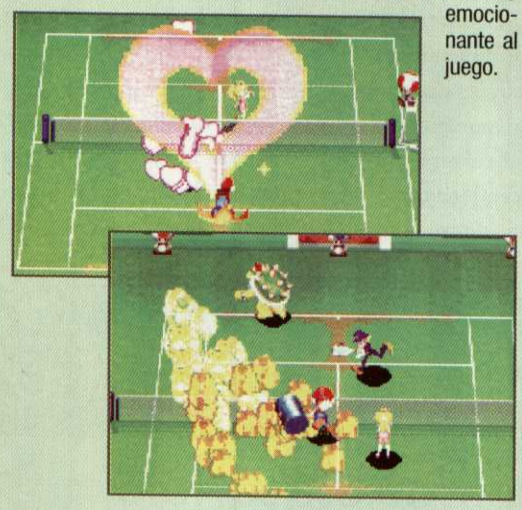
Combinaciones

Por otra parte, la combinación de los botones alternados crea efectos distintos en cada respuesta. Si presionas A y luego B, lograrás un tiro bombeado muy difícil de alcanzar para los oponentes que están cerca de la red. Por otra parte, la combinación B, A resultará en un tiro excesivamente lento que caerá sin fuerza casi junto a la red; muy útil si los contrincantes se encuentran lejos del centro. Si presionas ambos botones, lograrás un tiro muy fuerte que será todo un cañonazo para tus adversarios.



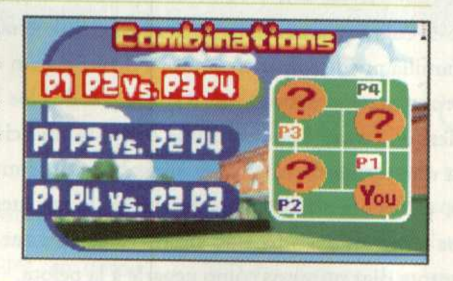
Poderes especiales

El elemento que hizo famosa y más divertida a la versión de Nintendo GameCube fue la introducción de los poderes defensivos y ofensivos. Estos poderosos movimientos te ayudarán a recuperar una bola imposible de alcanzar, o bien, ejecutar un tiro impresionante difícil de detener. Cada personaje tiene sus poderes especiales, los cuales serán muy familiares para los que disfrutaron de **Mario Power Tennis**. Ahora los poderes no tienen la misma animación en el GBA, es decir, se ejecutan durante el mismo partido y no en "cinemas" aparte; lo cual hace más dinámico y emocionante al juego.



Invita a tus amigos

¿Qué es mejor que disfrutar de un buen título de Nintendo? ¡Claro! ¡jugarlo con tus amigos y familiares! **MTPT** es compatible con el Game Boy Advance Game Link Cable, el Game Boy Advance Wireless Adapter, y el Game Boy Player. Ponte de acuerdo con tus cuates y organiza la reta de **Mario Tennis** adondequiera que vayas.





Toma la raqueta

No cabe duda que Nintendo piensa en los videojugadores y procura darnos lo más divertido para convivir con nuestra familia y amigos con sus juegos. No es exageración; desde siempre, los juegos de **Mario** han llevado la emoción a nuevos niveles y son tan sencillos de jugar, que no pueden dejar de ser recomendados. Si te gustó **Mario Power Tennis** y **Mario Tennis,** de GBC, simplemente dejar pasar esta genial opción sería un error. Conócelo y estarás de acuerdo con nosotros.

Ranking

Crow 7.0

Jugué el de GBC y me gustó porque no se dedica exclusivamente a partidos de tenis, sino que tienes la opción de recorrer las instalaciones deportivas e interactuar con otros personajes; justo así es la secuela para el Game Boy Advance, nada más que ahora se agregaron diversos poderes especiales que hacen más intenso el partido. El punto bueno es que tienes distintas actividades y pasarás un grato momento al descubrirlas; lo malo es que dicho momento es muy efímero y puedes llegar a aburrirte mientras elevas tu nivel. Disfrútalo mejor en compañía de tus amigos.

Master 9.0

Hace poco tiempo, tuve la oportunidad de jugar **Prince of Tennis** para el GBA, y la verdad me gustó mucho, el único problema... que no se distribuyó en América, lo cual me hacía envidiar a los nipones. Pero por fortuna Nintendo salió al rescate y ha desarrollado **Mario Tennis** para Game Boy Advance, que me hizo olvidar en un instante el juego que les comenté; y ¿por qué?, pues fue debido a su excelente movilidad, que permite mantener un encuentro con la misma dinámica que en el GCN; a esto agrégale el carisma de los personajes, y tendrás como resultado el mejor juego de Tennis para sistemas portátiles.



9.5

Como siempre, los juegos de deportes no son mi fuerte; pero cuando se trata de una versión extrema, y más si se trata de una de Nintendo, no dudo en checarla, pues la diversión está asegurada. Me pareció genial el gameplay y la movilidad, así como los poderes y todo lo demás; la verdad es que no le hallé puntos malos; es muy recomendable para todos los que gustan de la reta entre cuates; no dejes de jugarlo; te aseguro que no te arrepentirás. Aunque el hecho de tener el toque de RPG puede no gustar mucho a los jugadores casuales, pues implica más tiempo para dedicar a tu cartucho.

1 ■■■■■■■■■■ 10



Mario Kart
NINTENDO DS

Secretos	¿Cómo activar?
Bowser Stadium	Queda dentro de las tres primeras posiciones en la Bowser Cup.
Crater Field	Queda dentro de los tres primeros lugares en la Flower Cup.
Konga Coliseum	Queda dentro de los primeros sitios en la Mushroom Cup.
The Battle Dome	Queda dentro de las tres primeras posiciones en la Star Cup.

Códigos secretos

Para poder activar cualquiera de los siguientes códigos, necesitas antes terminar las tareas abajo mencionadas.

Secreto	¿Cómo activar?
Powerups personalizados: Acelerador	Obtén el trofeo Gold Sniper.
Powerups personalizados: Explosivos	Consigue el trofeo Gold Super Striker.
Powerups personalizados: Congelar	Gana el trofeo Gold Tactician.
Powerups personalizados: Gigante	Adquiere el trofeo Gold Paramedic.
Powerups personalizados: Conchas	Obtén el trofeo Gold Veteran.
Campo inclinado	Gana la Super Flower Cup
Powerups infinitos	Finaliza la Super Star Cup.
Strike perfecto	Conquista la Bowser Cup.
Porteros débiles	Gana la Super Bowser Cup.
Equipo especial	Termina la Bowser Cup

Activa copas extra

Pisa el acelerador hasta el fondo, porque sólo los mejores conseguirán este bonus.

Secreto	¿Cómo activar?
Bowser Cup	Termina dentro de los tres primeros lugares de la Star Cup.
Flower Cup	Queda dentro de las tres primeras posiciones en la Mushroom Cup.
Star Cup	Llega en alguno de los tres primeros lugares de la Flower Cup.
Super Bowser Cup	Termina dentro de los tres primeros sitios de la Super Star Cup.
Super Flower Cup	Queda dentro de las tres primeras posiciones en la Super Mushroom Cup.
Super Mushroom Cup	Llega en alguno de los tres primeros lugares de la Bowser Cup
Super Star Cup	Termina dentro de los tres primeros sitios de la Super Flower Cup.

Habilita nuevos trofeos

Para lograrlo, debes jugar las Cup Battles o Super Cup Battles.

Secretos	¿Cómo activar?
Bowser Trophy	Termina mínimo en tercer lugar en la Bowser Cup.
Bronze Paramedic Trophy	Golpea a otros jugadores 250 veces en las Cup Battles.
Bronze Sniper Trophy	Anota 75 goles en Cup Battles.
Bronze Super Striker Trophy	Realiza 25 Super Strikes en las Cup Battles.
Bronze Tactician Trophy	Logra un pase perfecto 75 veces en Cup Battles.
Bronze Veteran Trophy	Juega 25 encuentros en Cup Battles.
Flower Trophy	Termina mínimo en tercer lugar en Flower Cup.
Gold Paramedic Trophy	Golpea a otros jugadores 1000 veces en las Cup Battles.
Gold Sniper Trophy	Anota 300 goles en Cup Battles.
Gold Super Striker Trophy	Realiza 100 Super Strikes en las Cup Battles.
Gold Tactician Trophy	Logra un pase perfecto 300 veces en las Cup Battles.
Gold Veteran Trophy	Juega 100 encuentros en las Cup Battles.
Mushroom Trophy	Termina mínimo en tercer lugar en la Mushroom Cup.
Silver Paramedic Trophy	Golpea a otros jugadores 500 veces en las Cup Battles.
Silver Sniper Trophy	Anota 150 goles en Cup Battles.
Silver Super Striker Trophy	Realiza 50 Super Strikes en las Cup Battles.
Silver Tactician Trophy	Logra un pase perfecto 150 veces en las Cup Battles.
Silver Veteran Trophy	Juega 50 encuentros en las Cup Battles.
Star Trophy	Termina mínimo en tercer lugar en la Star Cup.
Super Bowser Trophy	Llega dentro de los tres primeros lugares de la Super Bowser Cup
Super Flower Trophy	Queda dentro de los tres primeros lugares de la Super Flower Cup
Super Mushroom Trophy	Llega dentro de los tres primeros lugares de la Super Mushroom Cup
Super Star Trophy	Termina mínimo en tercer lugar en la Super Star Cup



GEIST
NINTENDO GAME CUBE

Para obtener personajes y escenarios distintos para el modo multiplayer.

Personajes y niveles	cómo conseguirlos
Anna e Imp	Reúne 30 Host Collectables
Nivel Boss Multiplayer	Colecta 28 Host Collectables
Nivel Catacombs	Junta 32 Host Collectables
Chef y Rat	Consigue 14 Host Collectables
Nivel Complex Multiplayer	Adquiere 24 Host Collectables
Nivel Dead Garden Multiplayer	Obtén 18 Host Collectables
Nivel Heaven Multiplayer	Colecta 26 Host Collectables
Nivel Helipad Multiplayer	Junta 12 Host Collectables
Nivel Medical Multiplayer	Consigue 8 Host Collectables
Nivel Office Multiplayer	Adquiere 2 Host Collectables
Nivel Raid Multiplayer	Obtén 16 Host Collectables
Raimi y Rabbit	Colecta 6 Host Collectables
Nivel Storage Multiplayer	Junta 4 Host Collectables
Nivel Summit Multiplayer	Consigue 20 Host Collectables
Towel Girl y Bat	Adquiere 10 Host Collectables
Volks & Roach	Reúne 22 Host Collectables

Advance wars:Dual strike
NINTENDO DS

Para activar más modos de juego, cumple los siguientes requisitos

Extra	Cómo activarlo
Money Champion	Termina "Money" survival course
Time Champion	Completa "Time" survival course
Turn Champion	Acaba "Turn" survival course

Mapa	Cómo conseguirlo
Advance Warpaper	Cómpralo por 1 punto cuando insertes Advance Wars 1 de GBA en tu NDS.
Advance Warpaper	Al insertar Advance Wars 2 en tu NDS puedes comprarlo.
Hachi's Land	Con Advance Wars 1 en tu NDS puedes conseguirlo.
Lash's Land Map	Inserta Advance Wars 2 en tu NDs y listo, cómpralo por 1 punto.
Nell's Land	Te costará 1 punto cuando insertes Avance Wras 1 en tu NDS.
Strum's Land Map	Con Advance Wars 2, este mapa será tuyo por un punto.

Para obtener personajes extras, debes lograr lo siguiente

Extra	Cómo conseguirlos
Adder	Derrota a Means en End y Normal Campaign, después por 1000 puntos será tuyo.
Flak	Vence a Means en End y Normal Campaign, luego cómpralo por 1000 puntos.
Grimm	Termina con Crystal Calamity en Normal Campaign, su precio será de 600 puntos.
Hachi	Acaba con Means en End y Normal Campaign, luego paga 2000 puntos para obtenerlo.
Hawke	Otra vez termina Means en End y Normal Campaign, la cantidad será de 1000 puntos.
Javier	Termina con Crystal Calamity en Normal Campaign, el costo esta vez son 600 puntos.
Jugger	Acaba con Means en End y Normal Campaign, después da 3000 puntos y listo.
Kindle	Acaba con Means en End y Normal Campaign, y repárate para derrochar 4000 puntos.
Koal	Una vez más termina Means en End y Normal Campaign, ahora paga 3500 puntos para obtenerlo.
Lash	De nueva cuenta acaba Means en End y Normal Campaign, después paga 1000 puntos.
Nell	El mismo procedimiento que el anterior, pero el costo cambiará a 2000 puntos.
Sasha	Realiza exactamente lo mismo que para conseguir a Grimm.



Mario superstar Baseball
NINTENDO GAME CUBE

MINI GAME GRAND PRIX

Dentro de este modo de juego practicas todos los minijuegos al azar, y para obtenerlo, primero debes terminar con la dificultad Star en todos los retos.

Star Dash

Una nueva modalidad conocida como Star Dash aparecerá cuando completes el Challenge Mode una vez.

Personajes secretos

Para obtener todos los personajes con los que cuenta el título, debes completar el Challenge Mode con diferentes jugadores. A continuación te dejamos la lista de con quién debes jugar para conseguirlos a todos.

Personaje a elegir	Personaje a seleccionar
Baby Luigi	Yoshi
Dixie Kong	Donkey Kong
Hammer Bros	Bowser
Monty Mole	Mario
Petey Piranha	Wario
Toadette	Peach

Donkey Kong: Kind of swim
GAME BOY ADVANCE

Para conseguir diferentes efectos en el juego, presiona al mismo tiempo en la pantalla de título Arriba, L, A, y B; así entrarás al menú de Password, donde puedes introducir uno de los siguientes códigos.

Password	Efecto
65942922	Consigues Attack Battle 3
55860327	Obtienes Climbing Race 5
35805225	Consigues Obstacle Race 4

Extra	Cómo obtenerlo
Bubbles (Clu Clu Land)	Termina el Diddy mode y reúne las 24 Medallas.
Diddy Mode	Junta las 24 Medallas como Donkey.
King K. Rool	Obtén 12 Medallas en Jungle Jam.
Kremling	Consigue 6 Medallas en Jungle Jam.
More Jungle Jam Events	Un evento por cada set de monedas que tengas.
Time Attack	Termina el título como Donkey Kong una vez.
Wrinkly Kong's Ghost	Junta 20 Crystal Coconuts como Donkey Kong.

Includes 8 retro-racing classics!

MIDWAY ARCADE TREASURES 3



Compañía: Midway.
Desarrollador: Midway Games.
Categoría: carreras/ compilación.
Clasificación: everyone.
Jugadores: 1-4.
Fecha de salida: octubre 2005.



La emoción de las carreras de las Arcadias

Después del éxito de los **MAT 1 y 2**, Midway nos presenta la tercera parte de estas compilaciones para el Nintendo GameCube, que realmente te hace recordar los días cuando dejabas tus domingos en las Arcadias. En esta ocasión, este nuevo título está enfocado en las joyas de carreras más conocidas de esta compañía; así que prepárate para tomar el volante y vivir la emocionante experiencia de correr a grandes velocidades en **Midway Arcade Treasures 3**.

Ocho Arcadias en tu sala

Gracias a la euforia de lanzar remakes y compendios, ahora podremos gozar de varios juegos clásicos en el GCN, sin necesidad de echarle ni una sola ficha o moneda al sistema. En realidad son ocho títulos, pero como también incluye dos versiones del **Super Off Road**, podríamos decir que son nueve en total. Los juegos que vienen en **MAT3** son: **Hydro Thunder, Rush 2049, Offroad Thunder, Rush: The Rock, S.T.U.N. Runner, Badlands, Race Drivin Ð, Super Off Road** y **Super Off Road Track Pak**.



¿Por qué comprar algo antiguo?

Muchos videojugadores piensan que es mejor comprar un disco de cubo nuevo, a una compilación como ésta. Es muy común encontrarse con este tipo de opiniones, pero nosotros sabemos que los verdaderos conocedores aprecian de manera imparcial todo tipo de títulos, sin importar en qué fecha vieron la luz. Estas recopilaciones de juegos son geniales porque nos permiten completar las colecciones y disfrutar de algunos juegos que difícilmente tendrías de otra manera.



Hydro Thunder

El primer título de **MAT3** lleva la velocidad a las aguas turbulentas de **Hydro Thunder**. Tu objetivo es llegar a la meta antes que los demás participantes; pero es más difícil de lo que te puedes imaginar, pues debes tomar en cuenta que los circuitos llenos de agua no son tan confiables como los de pavimento; el dominio de tu lancha será determinante para navegar entre los oponentes y que ganes cada circuito. En tus recorridos encontrarás Nitros que te darán esa aceleración extra necesaria en las competencias.



Offroad Thunder

¿Cansado del asfalto? No hay problema; sube a tu vehículo con llantas anchas y amortiguadores extremos para competir en **Offroad Thunder**. Tres modos estarán listos para que demuestres que tienes lo necesario para ser el campeón; en **Rally** correrás en diversas pistas hasta la meta. **Demolition** te permite sacar toda tu ira al tratarse de una batalla campal en contra de los demás vehículos; ¡el que haga más daño será el vencedor! Finalmente, **Snag the Flag** es similar a **Demolition**, pero con la diferencia de que debes conseguir la bandera y mantenerla contigo el mayor tiempo posible.





San Francisco Rush 2049

La serie de **San Francisco Rush** siempre se ha caracterizado por tener las pistas más alocadas y veloces de las carreras de autos; y no sólo eso: también contiene muchos atajos y caminos alternos en cada pista, ¡los cuales no podemos describir sin usar la palabra espectacular! La versión 2049 es, sin duda, una de las mejores de la saga **Rush**; y no es para menos, pues incorpora muchas cosas a las competencias, haciéndola todavía más dinámica. Para controlar los saltos sorprendentes que das en las rampas y atajos, cada vehículo trae un par de alas que te permitirán evitar una caída fatal. También cuenta con cosas ocultas para conseguir más pistas, modelos de autos y partes para mejorar el desempeño de los vehículos.

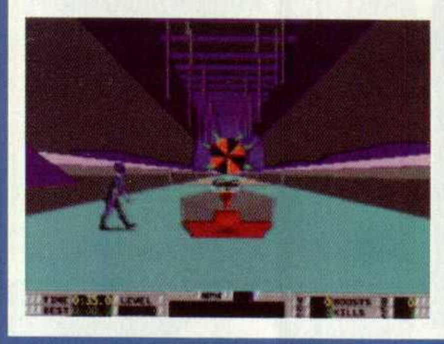
Rush: The Rock (Alcatraz Edition)

Dos títulos de la serie Rush son mejor que uno; afortunadamente decidieron incluir esta versión, la cual es la actualización de la primera entrega de la saga; ésta tiene la temática de situarse primordialmente en **Alcatraz**, una de las prisiones más famosas del mundo. Al igual que en el 2049, aquí tendrás varios carros a elegir y muchos atajos y caminos alternos que te ayudarán a conseguir mejores posiciones durante la carrera. Te recomendamos que practiques varias veces en cada una de las pistas; así podrás localizar las entradas a dichas rutas y aprovecharlas mejor.



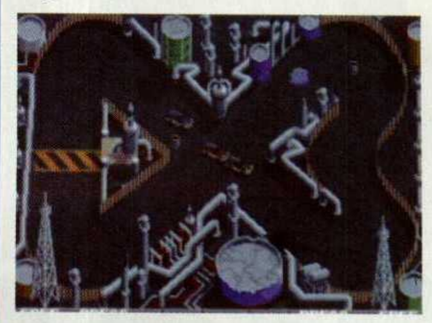
S.T.U.N. Runner

Seguramente pensarás que los gráficos de este título se ven muy simples, pero es que en aquel entonces era toda una maravilla ver y vivir este juego. No se trata simplemente de correr en cada pista, sino que también debes dispararle a los vehículos en esta veloz experiencia futurística. Pero ten cuidado, pues el tiempo está en tu contra, así que debes procurar no chocar ni detenerte innecesariamente si deseas continuar con la travesía.



Badlands

Han pasado 50 años desde el desastre nuclear. El deporte favorito son las carreras entre vehículos armados, y las competencias se llevan a cabo en un peligroso territorio conocido como **Badlands**. Ahora tenemos un cambio de perspectiva de las carreras comunes y corrientes; en **Badlands**, la vista es desde arriba, con un gameplay distinto a los juegos anteriores. Tu misión es llegar en la mejor posición posible para conseguir aditamentos y hacer más poderoso tu carro. Recuerda que aquí todo es válido, no hay reglas, no hay caballerosidad; lo único importante es ganar.



La emoción de las carreras de las Arcadias









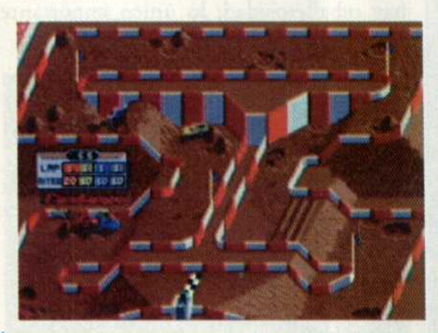


Race Drivin'

Todavía recordamos los días en los que jugábamos **Race Drivin Ð** en las salas de Arcadias; es un juego de simulación en donde no se trata tanto de arribar primero, ¡sino llegar completo! Al ser lo más realista posible, tenías que hacer los cambios de velocidad y controlar el carro como si fuera uno de verdad. Aunque esto no se aprecia en su totalidad en **MAT3**, sí es muy entretenido intentar completar los recorridos de este juego. El tiempo estaba en tu contra y debías seguir el camino correcto para poder continuar avanzando. Tal vez por lo raro de la maniobrabilidad o por su estilo sea uno de los que menos llaman la atención del compendio.

Super Off Road

Tiene un estilo de juego muy similar al de **Badlands**, pero es significativamente más dinámico y divertido. Aquí debes conducir tu vehículo a través de diversas pistas con muchos obstáculos, rampas, subidas y bajadas. A pesar de la perspectiva, se trata de un sentimiento muy real que hace olvidarte de lo que te rodea por un momento, en lo que tratas de llegar en primer lugar. Mientras mejor sea la posición en la que llegues, mayores fondos obtendrás para ir incrementando las especificaciones de tu auto.



Super Off Road Track Pak

Básicamente esta es una actualización del **Super Off Road**: tiene más pistas, un nuevo vehículo a elegir (el *Dune Buggy*) y más acción. Si te gustó la primera versión, no dejarás de jugar **Track Pak**, aunque también requerirá de mucha práctica y habilidad; así que no dejes de competir con tus amigos.



Para los fans de la velocidad

Midway Arcade Treasures 3 es una muy buena opción para los que disfrutamos de los títulos de antaño y pasamos mucho tiempo en las Arcadias. Aunque tiene su lado malo. Y es que si no eres muy partidario de los juegos de carreras, simplemente lo dejarás pasar sin pensarlo. De cualquier modo, no debes juzgarlo sino hasta que hayas completado una pista.



Ranking 1 10



Panteón 9.0

A decir verdad, no todos los juegos de esta compilación me gustaron; recuerdo cuando me frustré hace años con **Race Drivin '** y no lo volví a jugar sino hasta hoy. Afortunadamente, sólo éste y **S.T.U.N. Runner** son las excepciones, pues todos los demás son muy divertidos. En especial me encantó que incluyeran dos títulos de la serie **Rush**, pues son los que sigo jugando a la fecha sin cansarme. Pero no digo más: mejor te reto a que lo juegues y decidas por ti mismo.



Master 8.5

Es increíble cómo con un juego puedes regresar en el tiempo y recordar tantas cosas; esta compilación de títulos de carreras por parte de Midway es excelente; los ocho juegos elegidos tienen una característica en común: todos son increíblemente divertidos. Y no importa que no conozcas algunas de estas joyas como **Super Off Road**, con unos cuantos minutos te bastará para disfrutarlo. En resumen, te puedo decir que este disco es una muy buena compra; sin importar tu edad, te hará pasar ratos de gran emoción.



Crow 7.5

Aquí no hay vuelta de hoja. Este título se hizo para los fans de la velocidad, y desde ese punto de vista me agradó porque se reúne lo mejor que Midway ha creado en la categoría del automovilismo. Desde juegos clásicos como **Off Road**, hasta lo más contemporáneo como **San Francisco Rush**. Todos los juegos se disfrutan bastante con el control del GameCube, aunque no presentan mejora en calidad visual o auditiva. ¿Qué le faltó? Quizá algunos juegos de bonus que te hicieran descansar del automovilismo.



¡Deja a todos fuera de lugar con tus conocimientos de Futbol



Envía la clave que escojas al 25552 para recibir un solo mensaje $5.00 + iva

o Suscríbete enviando la clave al 85588 para recibir un mensaje diario todo el mes $43.47 + iva

Los mejores comentarios y estadísticas de José Antonio Echávarri'a

Global Nacional	4560962
Cruz Azul	4560963
Pumas	4560964
Guadalajara	4560965
América	4560966
Lo que no sabías	4560967

DATOS SOBRE EL MUNDIAL 4560968

tonos polifónicos

Busca la clave de la melodía que quieres
Envía: la clave de tu TONO al 25888
$13.00 + iva

tonos monofónicos

¡NUEVO!

Busca la clave de la melodía que quieres, agrega un espacio y la terminación según tu modelo

Modelo	Terminación
NOKIA 1100, 2651, 3100, 8890, 3395 SAMSUNG N707, SGHC207, LG W300	Agrega G1
MOTOROLA C381P, V180, V300 SONY-ERICSSON T226, T68I, T300	Agrega G2
NOKIA 5125, 1221, 8260	Agrega G3
MOTOROLA T191, C200, T190	Agrega G4

EJEMPLO PARA "ANGEL" EN NOKIA 1100
ENVÍA: 4560860 G1 AL 25888
$13.00 + iva

TOP TEN

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560685	Quemándome de amor	Moderatto
4560860	Ángel (HIT)	Yuridia
4560687	Viveme	Laura Pausini
4560905	Don (HIT)	Miranda
4560694	Speed of sound	Coldplay
4560672	Muriendo lento	Belinda y Moderatto
4560725	Sergio el bailador	Bronco
4560669	Na na na (Mi dulce niña)	Kumbia Kings
4560684	No te apartes de mí	Yahir
4560664	La mano de Dios (Maradona) (HIT)	Rodrigo

Regala un Tono

Envía la clave del TONO, agrega un espacio y los diez dígitos del teléfono a quien se lo regalas*
al 25888

EJEMPLO: PARA REGALAR "ANGEL" ENVÍA 4560860 5518121897 AL 25888

* Revisa la compatibilidad del teléfono destino en www.panchomovil.com

¡Diviértete regalando Pancho-animados a tus amigos!

Envía la clave de la IMAGEN, agrega un espacio y los diez dígitos del teléfono a quien se lo regalas* al 25888

EJEMPLO: PARA REGALAR "PANCHO ANTRO" ENVÍA 4560908 5518121897 AL 25888

...o para bajar la imagen a tu celular, envía la clave de la IMAGEN al 25888

$13.00 + iva

* Revisa la compatibilidad del teléfono destino en www.panchomovil.com



panchos

Haz que tu celular suene con la voz de Pancho...

ENVIA la clave de tu TONO al 25888

CLAVE	TONO
4560650	Que pachó... qué pachó...
4560651	Quiubolax!
4560656	Pancho Reggaeton

Aplican para modelos compatibles con sonidos reales. Revisa la compatibilidad de tu teléfono en www.panchomovil.com $13.00 + iva

MUSICA ELECTRÓNICA

¡NUEVO!

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560892	Ángel	Paul Van Dyk
4560893	Protect	DJ Sakin
4560894	Feel the Beat (HIT)	Darude
4560895	Gonna Make You Sweat	C+C Music Factory
4560896	Lost Witness	7 Colours
4560897	Avenue	Paul Van Dyk
4560898	Zombie Nation	Kernkraft 400
4560899	Trouble With Coldplay (HIT)	RWEngle
4560900	What a Feeling	DJ BOBO
4560901	Take Control	DJ BOBO
4560902	Together	DJ BOBO
4560903	All Right	Jamiroquai

ROCK

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560761	Frijolero	Molotov
4560697	She will be love	Maroon 5
4560699	We will rock you (HIT)	Queen
4560700	Hotel california	The Eagles
4560733	We're the champions	Queen
4560737	Seven nation army	White Stripe
4560886	86	Greenday
4560912	Like a stone	Audioslave
4560913	My own prision	Creed
4560914	One last breath (HIT)	Creed

tonos reales

Busca la clave de la melodía que quieres
ENVIA la clave de tu TONO al 25888

Aplican para modelos compatibles con sonidos reales.
Revisa la compatibilidadde tu teléfono en www.panchomovil.com
$13.00 + iva

CLAVE	CANCION	CLAVE	CANCION
4560621	Chica sexy	4560644	Ahí va el diablo
4560622	Gallego (HIT)	4560645	Pasele marchanta
4560623	Francés	4560646	Orillese a la orilla
4560624	Argentino	4560647	Claxon de camion
4560625	Perro	4560648	Sirena de ambulancia
4560626	Caballo	4560649	Trompeta (HIT)
4560627	Pájaro	4560650	Que pachó (HIT)
4560628	Rana (HIT)	4560651	Quiubolax (HIT)
4560629	Gallo	4560652	Italiano
4560630	Vaca	4560653	Risa pedorra
4560631	Borrego	4560654	Lobito, lobito
4560632	Guajolote (HIT)	4560655	Chica fresa
4560633	Burro	4560656	Pancho reggaeton
4560645	Tamales	4560952	Cigarro charro
3460635	Arreglo cortinas	4560953	Encendedor americano
4560636	Merolico	4560954	Pásale brody
4560637	Vendedor de metro	4560955	Pin... chamaco
4560638	El gas (HIT)	4560956	Pomada
4560639	Hay camotes	4560957	Punchis calcetín
4560640	Pasele hay lugares	4560958	Que paso oficial
4560641	Premio mayor	4560959	Tamales
4560642	Extra extra	4560960	Tel antiguo
4560643	Viene viene	4560969	$13 Bara bara

EXITOS EN ESPAÑOL

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560673	No (HIT)	Shakira
4560663	La tortura	Shakira y A. Sanz
4560758	Asereje	Ketchup
4560844	No me ames	Marc Anthony y Jennifer López
4560845	Preciosa	Marc Anthony
4560872	Corazón partío	Alejandro Sanz
4560812	Amor a medias	Ha-Ash
4560670	Yo quisiera ser	Reik
4560675	Amar sin ser amada (HIT)	Thalía
4560677	Por besarte (HIT)	Lu
4560678	Soy rebelde	RBD
4560681	Sálvame (HIT)	RBD
4560787	Amor del bueno	Reyli
4560799	Nuestro amor	RBD
4560832	La camisa negra (HIT)	Juanes
4560800	Me pregunto	Belanova
4560787	Amor del bueno	Reyli
4560682	Gasolina	Daddy Yankee

TONOS DE JUEGOS

CLAVE	CANCION
4560667	Zelda
4560713	Halo2 (HIT)
4560714	PacMan
4560715	Mario Bros (HIT)
4560716	Final Fantasy XI
4560717	Tron
4560718	Donkey Kong
4560719	Ghostbusters 2
4560720	DigDug
4560721	Metroid
4560722	Tomb Raider (HIT)
4560744	Alone in the dark

CINE Y TV

CLAVE	CANCION
4560704	20Th Century Fox (HIT)
4560703	Quiero mover el bote (HIT)
4560707	Mision imposible
4560708	StarWars
4560711	Harry Potter
4560705	Los locos Adams
4560710	Batman
4560712	Looney Tunes
4560665	Friends
4560668	Beetlejuice
4560709	Siempre Cola
4560972	The Simpsons (HIT)

¿CÓMO SE DICE...



Suegra en alemán? y más... Descúbrelo y muérete de la risa
Envía 4560016 al 25552
$5.00 + iva

PIROPOS



¿Quieres decirle cosas lindas a tu chica?
Envía 4560620 al 25552
$5.00 + iva

INTERNACIONALES

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560688	Incomplete	Backstreet Boys
4560689	Hollaback girl (HIT)	Gwen Stefani
4560690	Don't phunk with my heart	Black Eyed Peas
4560691	He wasn't	Avril Lavigne
4560766	Waiting for tonight	Jennifer López
4560695	Baby one more time	Britney Spears
4560671	Dragostea din tei (HIT)	O Zone
4560693	PIMP	50 Cent
4560842	Be with you	Enrique Iglesias
4560696	New York New York (HIT)	Frank Sinatra
4560698	California dreamin	The Mamas & Papas
4560702	Chiquitita	ABBA
4560830	Killing me softly	The Fugees
4560666	Dancing queen	ABBA
4560859	Millenium	Robbie Williams
4560854	Save tonight	Cherry Eye
4560866	Wishing I was there	Natalie Imbruglia
4560829	Learn to fly	Foo Fighters



CHISTES

Descarga miles de carcajadas
Envía 4560015 al 25552
$5.00 + iva

GALLETA DE LA FORTUNA

Conoce tu suerte según la filosofía China
Envía 4560017 al 25552
$5.00 + iva

HORÓSCOPOS



Por sólo $5.00* recibe la predicción de tu signo
Envía un 45 seguido de las 3 primeras letras de tu signo al 25552
Ejemplo para Tauro: 45TAU

Suscríbete por $43.47* y recibirás predicciones diarias en tu celular durante un mes.
Envía un 45 seguido de las 3 primeras letras de tu signo al 85588

*+ iva

GRUPERAS

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560723	Bandido	Ana Bárbara
4560724	Mesa que más aplauda (HIT)	Clímax
4560785	Una de dos	Mariana Seoane
4560726	El venao	Wilfrido Vargas
4560728	De reversa mami (HIT)	El Símbolo
4560729	1 2 3	El Símbolo
4560730	Golosa	King África
4560731	Amor prohibido	Selena
4560732	La vida es un carnaval	Celia Cruz
4560756	Contra viento y marea	Intocable
4560757	Mi vida eres tú	Los Temerarios
4560760	Quítame ese hombre del corazón (HIT)	Pilar Montenegro
4560880	Cumbia torera	Banda Machos
4560782	Sabes a chocolate	Kumbia Kings
4560840	Suavemente	Elvis Crespo

¿SABÍAS QUE...?

Sorprende a tus amigos con datos curiosos de ciencia, historia, deportes, etc.
Envía 4560657 al 25552
$5.00 + iva

BOMBAS



Diviértete con el picoso doble sentido del sureste Mexicano
Envía 4560014 al 25552
$5.00 + iva

imágenes

$13.00 + iva

Busca la clave de la imagen que quieres
Envía la clave de tu imagen al 25888

MASCOTAS















MOTOS

AUTOS



Para descargar imágenes, tonos polifónicos y tonos reales se debe tener WAP configurado correctamente y el equipo debe ser compatible. Equipos para imágenes a color: Panasonic G60, EB-X500, Motorola C384, V180, M551, C381, E365, V3, V300, V600, V400, Nokia 2600, 3100, 3120, 3200, 3300, 6100, 6820, 7250, 2651, 3595, 3220, 6230, 3650, N-gage, 6600, 7610, LG G4050, C1300, Alcatel OT557, OT756, Sagem myX-6, myX-7, LG MG200, L1400, Sony Ericsson K300, K700, K750, S700i, S710a, P800, P900, P910a, Z500, T610, K500i, Z600, Z200, Sendo S601, Samsung SGH-X426, SGH-E316, SGH-S300, SGH-207L, SGH-E715. Equipos que soportan Polifónicos, Sony Ericsson T290, T226, Z200, Z500, T610, S700i, S710a, Z600, K700i, K750, P800, P900. P910a, Panasonic A100, A101, GD65, EB-A102, G60, EB-X500, G51, X300, GD88, Motorola V180, C381, E365, E380, C650, V400, C156, C350, Nokia 2600, 3100, 3120, 3300, 6100, 6820, 7250, 2651, 3595, 3220, 6230, 3650, N-Gage, 6600, 7610, BenQ M300, S670C, LG G4050, C1300, MG200, L1400, G1500, G4010, Alcatel OT557, OT756, OT332, Samsung S100, V200, SGH-X426, SGH-E316, S300, SGH-207L, E715, Siemens CX65, S55, C65, Sendo S601. Equipos que soportan Reales y Especiales, Motorola C650, E365, V180, Nokia 3300, 6230, N-Gage, 7610, 6600, Sony Ericsson S700i, S710a, K700, K750i, K500i, P800, P900, P910a. Aplican tarifas vigentes de transporte GSM. Telcel no es responsable del servicio, contenido, ni de la publicidad. Panchomóvil no será responsable de cualquier fallo o error en los servicios, que no sean imputables a la misma. Así como los daños causados por la incorrecta o inadecuada utilización que los usuarios realicen de los servicios. Teléfono de atención al cliente: 01-800-726-24-69. Servicio exclusivo para usuarios Telcel.

Horario de Atención
10:00 am a 6:00 pm
Distrito Federal
5208-74-94
Del Interior
01.800.PANCHOZ

MARIADOS

En Super Smash Bros; de Nintendo 64, no puedo sacar a todos los personajes ocultos; ya intenté con todos y nada; ¿cómo los consigo?

Ricardo A. Martínez Vidal

Los personajes secretos de este juego son cuatro: Ness, Luigi, Captain Falcon y Jigglypuff, y para habilitarlos debes hacer lo siguiente:

• Para obtener al rosado Pokémon Jigglypuff, tienes que terminar el juego en cualquier dificultad y con cualquier personaje; de esta manera al final te retará este personaje, y si lo vences ya lo podrás seleccionar.

• Conseguir al hermano de Mario no es tan difícil como pareciera, sólo tienes que completar el primer Bonus con todos los personajes que vienen al inicio, no importa si lo haces en el modo de práctica o en el de historia.

• Si quieres desbloquear a Captain Falcon, debes ser más rápido que el Blue Falcon, puesto que tienes que terminar el juego en menos de 20 minutos con dificultad media; si lo haces bien, lo enfrentarás al final del juego, y al ganarle ya aparecerá como personaje jugable.

• Al héroe de Earthbound lo obtienes finalizando el juego en la dificultad normal, con sólo tres vidas y sin continuar en caso de ser derrotado. Así, después de los créditos lo vas a enfrentar, así que prepárate.

Hola, tengo una duda sobre el juego de Castlevania: Aria of Sorrow. Ya pasé todo el juego, pero me hace falta el alma #36, ni siquiera he visto al monstruo que la tiene; ¿dónde la encuentro? Gracias por su tiempo.

Daniel González Gutiérrez
Ecatepec, Edo. de Méx.

El alma que te hace falta pertenece al monstruo de nombre **Tsuchinoko**, y la encuentras en el **Dance Hall**, cerca de donde enfrentaste al jefe de piedra. Si no lo ves a la primera, sal y entra de la habitación varias veces hasta que aparezca. Además de completar tu colección, este espíritu te permite comprar artículos a precios más bajos que los normales.



Soy fiel seguidor de su revista, ya que siempre me ayudan cuando me atoro, pero esta vez, el que requiere de su auxilio es mi papá; el pobre lleva días jugando y no puede sacar la opción para editar su Groove en Capcom VS SNK 2 EO, ¿Le podrían ayudar? Es que ya me desesperó verlo, y no me deja jugar.

Christopher Cuenca G.
México D.F.

• La opción que le hace falta a tu papá no es difícil de conseguir, pero sí algo confusa; lo que sucede es que debe terminar el juego derrotando a **Rugal** y **Akuma**, pero en sus versiones normales, por lo que el chiste es no hacer un gran marcador por que de ser así, al final vas a enfrentarte con las versiones alteradas. Para facilitarte las cosas, elige sólo a personajes de Capcom para vértelas con **Rugal,** y de SNK para **Akuma**.

• Y para evitar que tu padre pase más noches en vela, de una vez te decimos que para editar un **Groove** con puntos infinitos, tiene que vencer a todos los peleadores del **survival mode**.

Me gustaría saber cómo obtener a Majin Boo, Yamcha Y Cell en Dragon Ball Z Budokai 2, para Nintendo GameCube; Gracias, espero puedan ayudarme.

Luis Conrado • Mexicali , B.C.

• Claro que te ayudamos, Luis. Fíjate que son varios los **Boos** que puedes obtener en el juego, pero como no mencionas a cual te refieres, te vamos a decir cómo obtener a cada uno, además de **Yamcha** y de **Cell**.

• A **Majin Boo** normal, lo consigues al realizar 1200 puntos dentro de la nave de **Babidi**; a **Super Boo** al llegar a los 2400, y a **Kid Boo** que por cierto es uno de los personajes más fuertes del título, lo consigues al reunir 3600 puntos.

• Para los otros personajes que nos pides, tienes que entrar al **Dragon Mode** y vencer a personajes específicos; para Yamcha tienes que ganarle a **Nappa** con **Tien**, y para **Cell** debes derrotarlo con Goku.



Esperamos que las dudas que despejamos de estos juegos, te ayuden para avanzar en ellos, y sobre todo para que los disfrutes más. Cualquier problema que tengas en tus títulos favoritos, no dudes en escribirnos, y con mucho gusto los resolveremos.

MARIO & LUIGI™ PARTNERS IN TIME

¡Doble acción, doble diversión!

Los hermanos Mario regresan a la acción en la secuela del afamado título Mario & Luigi: Superstar Saga; con más locuras y mucho entretenimiento para todo tipo de videojugadores. Al igual que en la primera versión, en Partners in Time se mantiene el género RPG, además del sistema de controlar a ambos personajes al mismo tiempo. Pero eso no es todo; ahora vienen acompañados por los Baby Mario y Baby Luigi; ¿cómo es esto posible? Sigue leyendo y lo averiguarás.

Título: **Mario y Luigi: Partners in Time.** • Compañía: **Nintendo.** • Desarrollador: **Alphadream.** • Clasificación: **everyone.** • Categoría: **RPG.** • Jugadores: **1.** Fecha de Salida: **noviembre 2005**

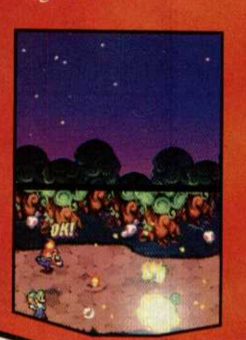
La historia

¿Recuerdas al profesor **E. Gadd**? ¡Claro!, es el científico que ayuda a **Luigi** a librar de fantasmas su mansión. Pues resulta que este investigador ha desarrollado una máquina del tiempo; un buen pretexto para iniciar una aventura, ¿no? Gracias a esta máquina la princesa **Peach** accidentalmente regresa al pasado; por esta razón, el par de bigotones no tarda en ir a su rescate. Lo cómico del asunto es que se encuentran con las versiones bebés de ellos mismos, además de la de la mismísima **Peach** y del malvado **Bowser**.



Gameplay conocido

El sistema de combate de **PiT** es el mismo de **SS**; con los botones A y B controlas a **Mario** y a **Luigi**, respectivamente, y la acción durante la batalla cubre tanto la ofensiva como la defensiva. Es decir, si quieres atacar con **Mario**, presionas el botón A, y el B si **Luigi** será el agresor. De igual manera, si un enemigo lanza un ataque a **Mario**, puedes oprimir A para esquivarlo; si se trata de un impacto doble, debes apretar A y B al mismo tiempo para que ambos héroes salgan ilesos.

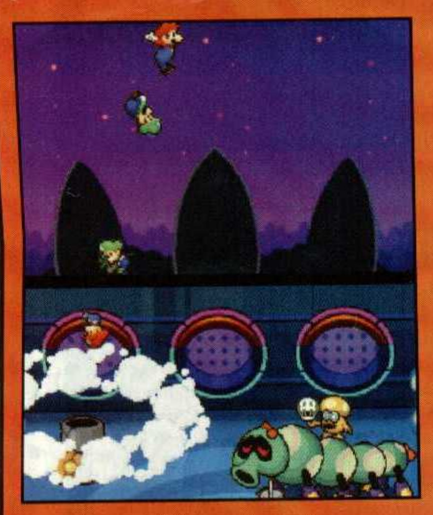


Como si esto no fuera suficiente para crear un buen número de enredos, el reino se ve amenazado por una raza de alienígenas conocidos solamente como los Shroobs. Mario y Luigi deben hacer equipo con sus "yo" del pasado y viajar en el tiempo varias veces para poder salvar al Mushroom Kingdom de los invasores y de paso, para variar, rescatar a la princesa... Eso de salvar a la princesa como que me suena conocido... ¿en donde lo habré escuchado?



Cuando las cosas se ponen difíciles...

Pero no todo puede ser tan sencillo como presionar A y B juntos; algunos adversarios cuentan con distintos tipos de magias y movimientos que no siempre son uniformes; pueden enfocar primero a **Mario** y después a **Luigi**; debes alternar botones para salir avante de este tipo de predicamentos. Un detalle muy importante es tener en mente que los enemigos varían en aspecto y en la forma de combatir a los plomeros, algunos son muy sencillos de vencer y otros usan poderes atacando a tus personajes de manera repetida.



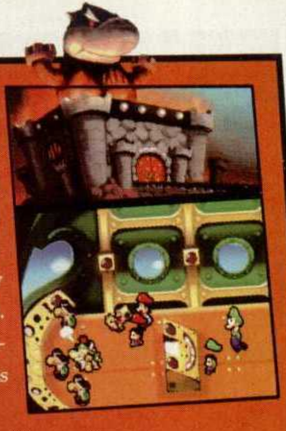
Ataques especiales

En esta ocasión, **Mario** y **Luigi** estarán acompañados por sus contrapartes con pañales, inclusive durante las batallas. Existen movimientos especiales que te permitirán causarle un gran daño a tus adversarios o atacar a varios al mismo tiempo; pero requerirán de que aprendas a usar a los cuatro personajes de manera simultánea, o bien, uno después del otro. La mecánica de estos ataques es muy similar a la de otros RPGs, pues consumen cierta cantidad de puntos para ser ejecutados. Claro está que para conseguirlos debes ir ganando experiencia durante el juego; así, cada personaje los irá aprendiendo poco a poco.



Personajes

Como todo buen juego de **Mario**, en esta aventura te encontrarás con muchos personajes clásicos de la serie del regordete bigotón, como él mismo, su hermano **Luigi**, los simpáticos **Baby Mario** y **Baby Luigi**, **Bowser**, **Baby Bowser**, **Peach**, **Baby Peach** (¿creías que no podía verse más tierna?), el profesor **E. Gadd**, **Toadsworth**, **Kamek**, **Yoshi**, **Toads** y muchos más; entre buenos y malos hay caras nuevas y viejos conocidos. Cada uno juega un papel importante en la historia, pero no vayas a cometer el error de no hablar con toda la gente; recuerda que es una de las cosas más importantes en un buen RPG.





Movimientos fuera de la batalla

Al ir explorando las variadas regiones de cada época, te encontrarás con muchos obstáculos bloqueando tu camino; así sean abismos, muros o enemigos, los cuatros héroes tendrán que unir sus habilidades y movimientos especiales para poder pasar cuanta cosa se les cruce en su camino. Al igual que los poderes usados durante los combates, este tipo de virtudes serán aprendidas progresivamente durante la jornada. Necesitarás regresar un par de veces a ciertos lugares para poder usar todo lo obtenido más adelante.





Puzzles

Vencer malosos, encontrar el camino correcto, hablar con la gente y todo eso suena difícil; pero no se compara con la experiencia de resolver los acertijos y puzzles que te esperan en cada esquina de **Mario & Luigi Partners in Time**. Algunos serán tan sencillos como observar una secuencia y repetirla; pero conforme vayas avanzando, se irán poniendo más y más difíciles e inclusive tendrás que usar a los cuatro personajes centrales para resolverlos, usando sus habilidades características. Si has jugado alguno de los RPGs de **Mario**, sabrás a lo que nos referimos; hay cientos de cosas por descubrir; si vez algo que te parezca extraño, no dejes de revisarlo, puede ser muy bueno –o malo- quién sabe.



La unión hace la... ¡no se separen!

Como no todo puede ser color de rosa, en ocasiones el cuarteto (o dúo, según la circunstancia) será separado por algún tipo de evento. Cuando esto pasa, deberás controlar a los héroes por separado y realizar diversas tareas para poder reunirlos de nuevo. Durante estas separaciones, también pueden tener encuentros con los enemigos, y tendrán que combatir de manera individual; al manejar a un solo hermano **Mario**, tu cautela será puesta a prueba, pues no tendrás el apoyo del otro compañero para curarte. Estas ocasiones también aprovechan ambas pantallas del NDS, pues verás en una a **Mario** y en la otra a **Luigi**.

Siente el juego literalmente

El Nintendo DS Rumble Pak es un nuevo aditamento para el sistema, que te permitirá sentir los golpes, caídas, explosiones y demás ataques y efectos que lo requieran durante el juego; tal y como el Rumble Pak del Nintendo 64 o los integrados en los controles del GCN. Este accesorio va en la entrada para los juegos del Game Boy Advance del NDS, y es reconocido automáticamente por la tarjeta de **Mario & Luigi PiT**. Ahora podrás experimentar de una forma más intensa cada una de las acciones y eventos de la aventura; ojalá que los licenciatarios aprovechen al RP para nuevos títulos.





Items y accesorios

Otros elementos indispensables en todo RPG son los distintos tipos de *items* y accesorios que te ayudarán en tu difícil jornada. Algunos son para curarte o para recuperar la salud, mientras otros te sirven para subir de nivel tu ataque, tu defensa, etc. Recuerda visitar las tiendas y revisar todos los lugares para que encuentres y consigas todos estos útiles aditamentos.



Ranking

1 — 10

Crow 7.5

Con el tiempo hemos visto que los RPG escasean en los sistemas portátiles de Nintendo, pero con las adaptaciones de **Final Fantasy** inicia la etapa donde todos podremos disfrutar de juegos de calidad —aunque sean *remakes*- También Nintendo ha evitado que la llama se apague al publicar su serie de **M&L** que inició en el GBA, y ahora tenemos en el NDS. El gameplay es idéntico al anterior, usando comandos simples para defenderte y atacar. Me gustó el humor y las referencias a otros juegos, así como la intervención de los **Baby**, pero me desagradó lo pronto que puedes terminar el juego.

Master 8.5

Mario & Luigi Partners in Time me gustó mucho por el humor que maneja. Quizá no tenga una historia tan profunda como **Metal Gear**, pero el nivel de diversión lo compensa. El hecho de que hasta la fecha mantengan el mismo sistema para incrementar el daño de los ataques (apretando el botón de ataque en el momento correcto) habla muy bien de Nintendo, ya que quiere decir que los jugadores se han identificado con él. Por otro lado la incursión de los bebés **Mario** y **Luigi** en la aventura abre toda una serie de posibilidades para los acertijos, que seguramente te harán pensar un rato además el uso de la pantalla doble es muy bueno.



Panteón 7.0

La verdad es que a mi no me gustó tanto **Partners in Time**, ni tampoco todos los demás RPGs de Mario que salieron después de **Super Mario RPG** de SNES, pues siento que les falta esa maestría que caracterizó a la aventura del legendario **SMRPG**. Es un buen juego, pero resulta obvio que quieren seguir aprovechando el sistema de juego. Es como jugar **Minish Cap** después de **Link's Awakening**... a pesar de ser bueno, sigue siendo pan con lo mismo. Lo que sí se lleva las palmas es ver a **Peach** de bebé y al pequeño **Bowser**.

Palabras finales

Al principio estábamos un tanto renuentes acerca de este juego, pues temíamos que fuera solamente un pretexto para lanzar un título más. Afortunadamente **Partners in Time** quedó bastante bueno y presenta cosas muy chistosas que le dan ese toque especial que sólo Nintendo puede plasmar en sus juegos. La introducción de los **Baby Peach** y **Baby Bowser** resultó de lo más tierna y divertida; aunque seguimos pensando en la inevitable pregunta... ¿sacarán después a **Baby Wario** y **Baby Waluigi**?



>> instrucciones

1. Ve al menú "mensajes" para mandar un mensaje
2. Escribe el código del servicio y su número
3. Envía el mensaje al 22122
4. En unos segundos recibirás el servicio en tu cel
5. Dale a "guardar" y... ¡ ya es tuyo!

Conoce a las CHICOS y CHICAS mas padres
Envia CHATCL al 44244
chatea has amigos y mucho mas
Costo / mensaje $3.00 + I.V.A

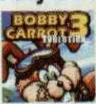
juegazos del mes

2 sms por desgarga costo/sms $13.00 + IV.A.

Envia JUEGOCL "cod. del juego" al 22122
Ejemplo: JUEGOCL 81533 al 22122
(2 sms por descarga, costo/sms $13.00 + I.V.A.) GSM

Damage-san 81068

Bobby Carrot 3 Evolution 81471



SONIDOS REALES

GSM Costo/sms $13.00 + I.V.A

Envia REALCL "cod. del Real" al 22122
Ejemplo: REALCL 10020 al 22122

ANIMALES
10001 gato
10002 vaca
10003 ovejita
10004 mosquito
10005 perro
10006 leon
10007 pajaritos
10008 dinosaurio
10009 pato
10010 grillo
10011 mono
10077 Aullido lobo
10087 Chimpance
10081 Caballo
10125 Tigre

OBJETOS
10036 modem conectado
10037 telefono
10003 ovejita
10039 interferencia en las ondas
10040 timbre puerta
10041 ritmo tambor
10043 campanas
10078 avion
10080 motor bolido de carreras
10082 cadena WC
10083 campanas de boda
10086 cargando pistola
10088 corneta en el futbol
10145 platos rompiendise
10148 silbido de tetera



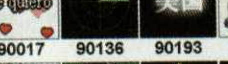
Ejemplo: SIGNCL maria al 44244
¡Tenemos + de 1,200 !Consulta www.movilteka.com para saber si tenemos el tuyo
(costo/mensaje de $3.00 + I.V.A.)

LA NACADEMIA TOP REALES
10026 uy... pedo
10027 eructo
10162 baby naco
10115 grito naco
10019 risa de naco

EFECTOS de CINE
10121 Sable starwars
10169 monstruo encadenado
10034 psicosis
10072 septimo caballeria
10138 vaderbreath

MIRA COMO SE MUEVEN EN TU CEL

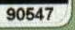
Envia ANIMACL "cod. animacion" al 22122
Ejemplo: ANIMACL 90275 al 22122 GSM
Costo/sms $13.00 + I.V.A









90548 90549 90550 90558 90559
90001 90017 90136 90193 90526
90528 90530 90543 90546 90547

Fotos top + novedades

Envia IMAGENCL "cod. imagen elegida" al 22122
Ejemplo: IMAGENCL 71203 al 22122
Costo/sms $13.00 + I.V.A GSM

72830 73035 71978 73001 72711 72690








70003 70079 70210 71620 72135 70362 70890



70968 71026 71093 71119 71570 71295 71566








71552 71456 70877 71240 71507 71701 71778










71814 71630 71953 71999 71079 71349 72120








72050 70146 72048 72389 72393 72394 70026









72703 72719 72722 72788 72789 71070 72819









72830 72837 72845 72855 72856 72861 72866

SUPER TOP RINGTONES

Si tu cel es MONOFONICO envía
TONOCL "cod.melodia" MARCA CEL al 22122
Ejem.: TONOCL 20310 nokia al 22122 (Costo/sms $13.00 + I.V.A)
Si tu cel es POLIFONICO envía
Envía POLICL "cod.melodia" al 22122
Ejemplo: POLICL 20310 al 22122 (Costo/sms $13.00 + I.V.A)

NOVEDADES y TOP listas

GSM

20921 Amor a medias Ha Ash
20922 Me pregunto por que Belanova
20935 Baila esta cumbia Selena y Kumbia Kings
20936 Loco por tí Victor García TOP
20929 Lonely Akon
20930 Lose control Missy Elliott
20871 All about us Tatu TOP
20931 Jetstream New order
20742 The importance of being Oasis
20880 Don Miranda TOP

CINE y TV

20201 C.Superpoderosas
20217 Titanic
20789 Harry Potter
20061 Pinky y cerebro TOP
20193 Starwars
20196 cazafantasmas
20205 Pajaro Loco
20674 Smallville Theme TV
20092 Friends
20672 How soon is now Embrujadas theme TV
20203 Los simpsons
20042 exorcista
20562 Silbido Kill Bill
20905 Shaft theme TOP
20906 Wallace and Gromit
20915 Crónicas de Narnia BSO TOP
20704 Fiera inquieta

all time hits + top DANCE

20459 Yeah Usher
20859 Popcorn Crazy frog TOP
20399 Dragostea din tei O-zone
20895 Do ya think I´m sexy Rod Stewart
20312 Traffic DJ Tiesto
20245 Hotel california Eagles TOP
20844 Mamma mia Abba
20863 Back to basic Shapeshifters
20837 You really got me The kings TOP
20737 Hollaback girls Gwen Stephani
20385 Hey ya Outkast

top LATINO + MEXICANO

20891 Don't bother Shakira
20722 Días de verano Amaral
20692 Contra viento y mareas Chayanne
20583 Lo que pasó Daddy Yankie
20606 La camisa negra Juanes
20627 La tortura Shakira y Alejandro Sanz
20759 No Shakira
20529 Pobre diabla Don Omar
20779 Mi credo K-Paz de la Sierra
20596 Muriendo lento Moderatto y Belinda
20433 En los puritos huesos Banda el limon
20775 Quemándome de amor Moderatto
20762 Por besarte Lu
20884 Mi ciudad Luis Miguel
20777 Un héroe real Aleks Syntek
20918 Que voy a hacer con mi amor Alejandro Fernandez
20919 Lo busqué Ana Barbara
20392 Tardes negras Tiziano Ferro
20397 Eres Cafe tacuba
20767 Mi credo Pepe Aguilar Y Tiziano Ferro
20043 Fiesta Pagana Mago de Öz
20860 Vivo en el limbo Kaleth Morales
20826 Infinito Belen Arjona
20765 Aire Intocable
20851 Momposina Iván Villazon
20768 No era necesario Reyli Barba

top LISTAS MUNDIALES

20783 Dont lie Black eyed peas
20798 Have a nice day Bon Jovi
20520 Toy Soldiers Eminem
20442 Hey mama Black eyed peas
20924 Untitled Simple plan
20925 Dare Gorillaz
20865 It will be burning Sean Paul
20812 Tripping Robbie Williams
20264 Dont Speak No Doubt
20308 Get busy Sean Paul
20364 Toxic Britney Spears
20515 Fly Hillary Duff
20618 Guilty The Rasmus
20565 Missing Evanesence
20424 My band Eminem
20488 American idiot Green day
20642 Bad day Daniel Powter
20892 Hung up Madonna
20872 Getaway Texas

GSM Aplican tarifas vigentes de transporte Telcel GSM

CEL.COMPATIBLES: MONOFONICOS:NOKIA: 1220 5125, 8260, 8265, 3650, 3395, 7210 8890, 9290, 3595, 5100, 6100, 6590I, 6560, 3100, 7250, Ngage.SONY ERICSSON:T18d, T60d, T68i, T200,T106, T610, P800, P900, T300, T39, Z600,TG8m MOTOROLA: V120T,V60T, C150, C350, C388,T720i, T193,E380, T730i SAMSUNG: STH-A355, STH-N325,STH-V200 XGH-105,E715,STH-T100, STH-1375 LG: VV3000S,G1500, VV300S PANASONIC: EB-TX31 SIEMENS: M46, A56 AUDIOVOX: GDU 325 MITSUBISHI: G310 LOGOS Y NOMBRE B/N: NOKIA 8260,3395,3650.SANSUNG R225,R325,A325.SONY-ERICSSON T300,T600. POSTALES:NOKIA3395,3650,6590,8390,8890.SAMSUNG R225,R325. SONY-ERICSSON T300,T600 MULTIMEDIA(polifónicos y productos color) NOKIA 3595,3650,6600,7210,7650.PANASONIC GD88.SAMSUNG V200. SONY-ERICSSON T610,T300,p800,T68i (excepto polifónicos) y SonyE. T226 solo monofonicos y logoBN.Si tu celular no aparece en este listado,está bien configurado y es compatible también podrás descargarte contenido.Asegurate que tu cel tenga la configuracion WAP correcta y es compatible con el producto solicitado.Costo/sms al 22122 $13.00 + I.V.A. Costo/sms al 44244(chat,etc) $3.00 + I.V.A .Costo descarga de Juegos Java 2 sms. El cargo ocurre inmediatamente y no se devuelven los pedidos erróneos. Aplican tarifas vigentes de transporte TELCEL GSM.Telcel no es responsable de este servicio, así como de la publicidad ni de los contenidos. Contenido disponible solo para TELCEL.Tlf. atención a clientes 10:00 a 15:00 y de 16:00 a 19:00 hrs L-V: 52 69 01 87 y del interior al 01/800SPACIOP Ó 01 800 7722467 Los pedidos se entregan en 60 segundos, pero pueden existir retrasos debido al congestionamiento de la red. Responsable del servicio: Espacio preferente S.A de C.V.



Sección patrocinada por Línea Amarilla. www.lineamarilla.com

GAMEVISTAZO

MARIO PARTY 7

NINTENDO





Mucha gente que nunca ha jugado algún título de Mario Party, piensa que una séptima parte es ya una exageración y un abuso por parte de Nintendo; pero los que hemos pasado días enteros con nuestros amigos, planeando estrategias para quedarnos con la mayor cantidad de estrellas o formando alianzas que luego traicionamos, sabemos que la diversión que aporta este juego es única. MP7 es sin duda el mejor juego de la serie desde que apareciera en el Nintendo 64; utiliza varias características de sus secuelas, combinándolas de tal manera que vuelve superentretenido al título, pero sin duda lo más especial es la posibilidad que nos brinda de jugar ocho personas al mismo tiempo.



Crucero de diversión

Todos los amigos de **Mario** han recibido una invitación de parte de **Toadsworth** para asistir a un relajante viaje por crucero, que les quite por unos días el estrés de sus problemas cotidianos... lo que no saben es que este paseo les va a traer un conflicto peor. Lo que pasó es que al mandar las invitaciones, dejaron fuera a un personaje muy importante del reino: al mismísimo **Bowser**; entonces, como ya te imaginarás hirieron el orgullo del rey de los Koopas, y no se iba a quedar cruzado de brazos, y junto con todos sus aliados ha encontrado la forma de unirse al viaje, pero obviamente no tiene los mismos planes de diversión que los demás, e intentará de mil y una formas arruinarles su estadía en el barco.



Una megafiesta

Como te podrás dar cuenta, la historia no es muy emocionante que digamos, pero en este tipo de juegos pasa a segundo término, ya que lo importante es el gameplay que nos ofrezca, el cual, por cierto, es excelente; ¡imagínate! ocho personas compitiendo al mismo tiempo; si ya se ponía de lujo con cuatro ahora va a ser la locura. Lo mejor de todo, es que no necesitas tener dos GameCube conectados en LAN, y es que gracias a la interface del título, con un solo control podrán participar dos jugadores. Lo anterior da pauta a que se generen varias combinaciones, por decir algo, pueden jugar en equipos o individualmente; si eligen esta última opción, los minijuegos se realizarán en dos grupos de cuatro jugadores cada uno.

Brinca lo cuerdita

Por variedad nadie se va a poder quejar, ya que contamos con 86 minijuegos especialmente diseñados para esta versión, los cuales déjennos decirles, ahora son no sólo más divertidos, sino incluso más "competitivos", es decir, que vas a tener que estar más concentrado para quedar en un buen puesto; recuerda que de esto depende una estrella al final de la contienda. Los tableros también son nuevos, y ahora tienen una estructura mejor; olvídate de esas veces en las que dabas vueltas sin un destino; ahora ,debido a su diseño y a la colocación de las tiendas y eventos, tendrás que pensar un plan para desviar a tus oponentes de tu ruta.



¡Felicidades!

Estamos ante el mejor **Mario Party** de la saga; se han corregido muchos aspectos de sus precuelas, además de que se han agregado nuevas ideas para los minijuegos, y por si fuera poco el uso del micrófono ahora resulta más divertido que sólo decir un par de palabras en inglés; nosotros hemos pasado grandes momentos con **Mario Party 7**, y no dudamos en extenderte la invitación a la fiesta; créenos que no te arrepentirás. Si piensas que sólo en **Mario Kart** hay violencia... no has jugado MP.



Al revisar este título, creímos que nos íbamos a encontrar con otro de los cientos de clones que existen de Mario Kart, y más tomando en cuenta que dos personajes pueden estar en el mismo vehículo al mismo tiempo, pero no es así. Los programadores han querido hacer algo diferente, y más que un juego de carreras, nos traen uno de aventuras; así es; para que te des una mejor idea, el título es más o menos al estilo de Diddy Kong Racing para Nintendo 64 que Rare diseñara hace algunos años. Pero el que sea distinto a la franquicia automovilística del plomero, no quiere decir que sea un buen juego, ¿o si?





Mezclando conceptos

Como en cualquier juego de aventuras, existen diversos mundos que tienes que visitar para completar tu misión, pero aquí lo interesante viene en que no sólo los vas a recorrer a pie, sino también con la ayuda de algunos autos. En cada nivel vas a tener diferentes objetivos que cumplir, como por ejemplo, reunir cierta cantidad de objetos o buscar a alguna persona; pero contrario a lo que piensas, no son nada difíciles de cumplir, y de hecho sirven como relajación de la parte central: las carreras. Al principio tu "nave" no será tan veloz ni tendrá utilidades secundarias, pero al ir avanzando, desbloquearás varias cualidades.



¡Escoge a tu pareja para las carreras!

Como te comentábamos arriba, tu auto puede recibir varios tipos de mejoras, que más que un lujo, son de vital importancia para que cumplas tus objetivos. Por decir algo, puedes conseguir partes que harán que tu vehículo vuele o que resista los impactos de varios tipos de armas. Pero lo mejor viene en que algunos personajes se unirán a tus ideales a lo largo de la historia, y tendrás que llevarlos en la parte trasera de tu bólido; pero no creas que el paseo será de gratis, no, cada uno de ellos le dará un toque peculiar a tu ataque, como misiles o metralletas, y depende de tu estilo de juego y de las circunstancias. tu decisión respecto al personaje que te acompañará.

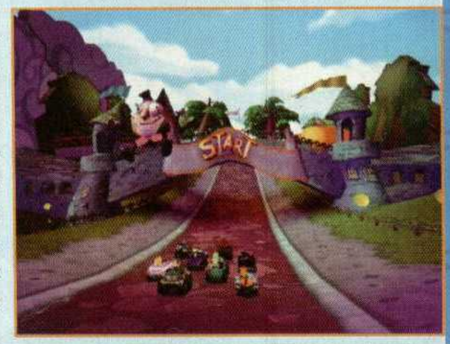


Buenos efectos, pero...

Visualmente no destaca mucho, aunque tiene algunos detalles en cuanto a iluminación, la mayoría de texturas se ven algo borrosas, y en todos los modelos, tanto de personajes como de objetos, se nota mucha falta de trabajo, todo se ve muy "cuadrado", o sea, sabemos que los gráficos no hacen al juego, pero también que el poder el GCN da para mucho más. La música es adecuada para el género, sólo eso, no es mala, pero tampoco vas a querer conseguir el soundtrack. En pocas palabras, es un juego "plano" en el aspecto técnico; ojalá que en futuros proyectos se ponga mayor atención a estos puntos.

Por fin, ¿es bueno o malo?

Si dejamos a un lado lo gráfico, la verdad el título es bueno; debido a la variedad de escenas no te aburres del modo de historia en un buen rato, y menos si intentas varios tipos de combinaciones para tu vehículo. La opción para cuatro jugadores simultáneos es el mayor aporte replay value del juego, y ocasionará que pases varias tardes junto a tus amigos. El único problema que le vemos, y no sólo a CCTR sino a todos los títulos de **Karts**, es que existe **Mario Kart Double Dash!!** y si tienes este último, como que adquirir otro no es muy buena inversión.





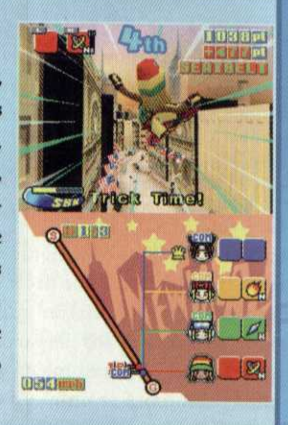






Cuando uno voltea hacia atrás y busca los mejores juegos de carreras para el Nintendo 64, sólo vemos un nombre Mario Kart 64, que sin dudas causó una revolución del género; pero también es cierto que existieron juegos muy buenos que no destacaron quizá por su poco peso en cuanto al nombre, caso concreto el de Snowboard Kids. La verdad era muy divertido, y el diseño de sus personajes tan peculiar, aunado a la estructura de las pistas en la nieve, lo volvía bastante adictivo. Pues bien, Atlus se ha dado cuenta de que esa franquicia aún tiene una oportunidad en la industria, y ha decidido que la consola en la que pondrá todas sus esperanzas es el Nintendo DS, así que veamos qué nos depara el destino con este título.

A subir la montaña



Tienes varios modos de juegos para un jugador, el típico de historia, donde sólo debes llegar en primer lugar, mientras evitas los golpes que tus adversarios te manden; porque, eso sí, debemos mencionarlo, el *gameplay* es muy parecido a **Mario Kart**. Además tienes una opción, donde debes cumplir con ciertos objetivos, haciendo piruetas, las cuales al final te van a dar una calificación, y de acuerdo con lo bien que lo hayas hecho, vas a poder obtener diferentes items, que harán más entretenidas tus carreras. De estos dos modos, el mejor es el segundo, ya que el de historia, a pesar de ser el principal, sentimos que carece de trama, como que está muy plano, no te emociona ni tantito, pero bueno, eso se arregla fácilmente; ¿cómo? Sigue leyendo.

Diferentes tipos de rutas

Las pistas son tal vez el elemento más importante de un juego del género, y en **Snowboard Kids** no tendremos quejas al respecto. Todos los recorridos están muy bien elaborados, desde los primeros hasta los últimos, ofreciéndonos siempre la posibilidad de realizar atajos o por lo menos pequeñas variaciones en nuestras trayectorias para aventajar a nuestros oponentes. La sensación de velocidad está muy bien lograda, y el efecto de aire alrededor del personaje aumenta la emoción cuando compites con tus amigos, y logra que te concentres en tu descenso. La música es buena, pero muy repetitiva, es decir, que aunque tiene buenos ritmos, pareciera que siempre estás escuchando la misma melodía, pero lo consideramos un defecto menor, nada de tomarse en cuenta.





Multiplica la diversión

Como decíamos anteriormente, el juego en su fase principal puede resultar algo aburrido, pero se compensa con el excelente modo *multiplayer* que nos ofrece, hasta ocho jugadores con una sola tarjeta. Las competencias se ponen buenísimas, ya que debido a la variedad de artículos que tienes para atacar como para defenderte, da pauta a varias situaciones graciosas, y lo mejor de todo, es que aunque estés en último lugar, siempre habrá una esperanza para ganar. Tu tabla se controla de manera muy sencilla, y con sólo mover el pad en el momento adecuado, podrás dar curvas cerradas sin necesidad de presionar el botón R, lo que te ayuda bastante, porque de este modo casi no pierdes velocidad.



¡La meta por fin!

El resurgimiento de esta serie fue muy bueno, pero sentimos que pudo quedar mucho mejor, sobre todo en cuanto al modo para un jugador; digamos que le faltó un poco de desafío. Aun así, te lo recomendamos, resulta muy divertido jugarlo entre ocho personas, ideal para llevártelo a la escuela. Sería tal vez la mejor opción de carreras en el Nintendo DS de no existir **Mario Kart DS**; ese es su único problema real, y al que esta vez espera enfrentar más dignamente que en la generación de 64 bits.



CN profile





Bowser

Uno de los iconos más famosos del mundo de los videojuegos es sin duda el plomero bigotón conocido como Mario; pero si no fuera por personajes como Donkey Kong o Bowser, él no tendría que ir a rescatar a la princesa Peach, ni a Pauline, ni a todo el Mushroom Kingdom; y probablemente estaría más regordete por tanta pasta y poco ejercicio. Así pues, en lugar de hablar de un héroe, en este esperado regreso de los CN Profiles le daremos un reconocimiento a este villano tan carismático quien se ha ganado el aprecio de muchos fans.

El jefe por excelencia

Unas de las apariciones más memorables de este personaje han sido en **Super Mario Bros.** (NES), donde lo conocimos por primera vez; en **Super Mario Bros. 3** (NES) tuvo una apariencia más realista y terrorífica, la cual ha mantenido desde entonces. En **Super Mario RPG** (SNES), conocimos lo que era tener al poderoso **Bowser** de aliado; y en **Super Mario 64**, pudimos experimentar lo que era la fuerza de este dinosaurio en 3D, ¡y vaya que era impresionante enfrentarlo por primera vez!

Bowser, rey de los Koopas

Su nombre completo vendría siendo **Bowser Koopa** en América, aunque en el Lejano Oriente se le conoce como **Koopa.** En un principio se le consideraba una tortuga, pero desde hace años ha sido clasificado como un dinosaurio; y es el enemigo principal de **Mario,** con quien ha tenido enfrentamientos desde el legendario Nintendo Entertainment System, en el título **Super Mario Bros**. Su meta principal es secuestrar a la princesa **Peach**, aunque no se sabe cuál es su motivo real. En varias ocasiones lo ha logrado, pero sus planes siempre han sido frustrados por **Mario** y sus compañeros.

¿Enemigo o amigo?

A pesar de ser el némesis del plomero, en un par de ocasiones han tenido que trabajar juntos para enfrentar a una amenaza común; tal es el caso de **Super Mario RPG** para el SNES, en donde **Bowser** decide unirse al equipo de **Mario** para poder recuperar su castillo de manos del invasor **Smithy. Bowser** ha sido un personaje muy frecuente en las series de otros géneros como **Mario Kart, Mario Tennis, Mario Baseball,** etc. Su enorme fuerza lo hace una elección muy buena y es favorito de muchos jugadores; inclusive resulta un gran oponente en el afamado **Super Smash Bros. Melee,** de GCN.

Un padre modelo

En **Super Mario Bros. 3**, para NES, tuvimos la oportunidad de conocer a sus siete hijos: **Iggy Koopa, Ludwig Von Koopa, Lemmy Koopa, Roy Koopa, Morton Koopa, Wendy O. Koopa y Larry Koopa**, quienes tienen basados sus nombres en algunos cantantes y compositores famosos. En **Super Mario Sunshine,** para GCN, conocimos al octavo de sus hijos, **Bowser Jr.**, a quien su padre le dijo que la princesa **Peach** era su madre. A partir de ese momento, **Bowser Jr.** ha sido uno de los compañeros más cercanos a **Bowser**, aún más que sus otros hijos, quienes han tenido apariciones menos frecuentes.



Bowser superestrella

Siendo el enemigo principal de **Mario,** lo ha acompañado a la pantalla chica en la serie televisiva **The Super Mario Bros. Super Show!** y a la grande en la película de **Super Mario Bros.**, en donde le llaman **King Koopa** y no **Bowser.**

Hemos llegado al final, al menos por este mes; esperamos que te haya gustado el regreso de los CN Profiles, y nos escribas y comentes qué personajes te gustaría ver publicados aquí. Recuerda que los juegos no son grandes sólo por los héroes, sino que también los enemigos, villanos, y personajes de apoyo son importantes. ¡Hasta la próxima!

SHADOW™ THE HEDGEHOG

Cuando salió Sonic Adventure 2 para Nintendo GameCube, nadie se imaginaba que uno de los personajes creados en exclusiva para esa versión cobraría tanta popularidad en tan poco tiempo; nos estamos refiriendo a Shadow, el erizo némesis de Sonic. Todos quedaron asombrados con la personalidad tan misteriosa de este nuevo personaje, y después, para Sonic Heroes, volvió a aparecer, esta vez como líder del equipo Chaotix, presentándonos otra nueva faceta de Shadow, dejando ver, al mismo tiempo, que el pasado de este personaje ocultaba algo, pero nunca se mencionaba nada a fondo; es por eso que para explicarlo como se merece, el Sonic Team decidió realizar un juego totalmente nuevo, donde el protagonista fuera Shadow, y así fue como surgió este proyecto, que tiene ya desde ahora la etiqueta de éxito; veamos si así ocurre.

Compañía: Sega.
Desarrollador: Sonic Team.
Categoría: Acción.
Clasificación: Everyone.
Jugadores: 1-4.

ELIGE TU DESTINO: ¿LA LUZ O LA SOMBRA?

Mejor no me hubiera levantado...

Imagina que un día despiertas y que no tienes idea de quién eres o a qué te dedicas; es más, ni siquiera reconoces a tus familiares: sería un caos absoluto, y más tomando en cuenta que no podrías distinguir la maldad del bien, ya que tu conciencia no tiene registrados tales conceptos. Lo que te acabamos de contar es justamente lo que le sucede a **Shadow** al principio del título; pero a esto agrégale que apenas está como que asimilando que su memoria se borró, y en eso una flotilla de naves alienígenas va llegando al planeta, destruyendo todo; peor que una pesadilla, ¿verdad? ¿Y qué crees?; que todavía se complica la situación, ya que el monarca de estos seres, un tal **Black Doom**, quiere lavarte el cerebro para que lo ayudes en sus planes de conquistar la Tierra.





Y pues ahora como es lógico, vas a tener que enfrentarte a **Black Doom** para salvar al planeta y ya... ¡No, cómo crees, no es cierto! Pues en eso radica lo especial de este título, y es que tú vas a decidir de qué lado te vas, si utilizas todas tus habilidades para ayudar a la humanidad, o para entregarla en "bandeja de plata" a los aliens. El Sonic Team desde un principio quería hacer algo diferente con este juego, y es que a pesar de que pertenece a la serie de **Sonic**, querían que la historia fuera más oscura y con giros inesperados, pero que al mismo tiempo fuera apto para todas las edades, propósito que lograron a la perfección.



Examina todas las posibilidades

Para continuar con la elaborada historia de **Shadow the Hedgehog**, te podemos decir que tus decisiones no tienen por qué ser definitivas, es decir, si al principio le diste la espalda a la Tierra porque te querías desquitar de que tu novia te dejó, y después quieres rectificar el camino, no hay ningún problema, puedes hacerlo; y de hecho, si lo haces constantemente, vas a conocer más detalles de la personalidad de **Shadow**. Ahora bien, algo que es importante mencionar es que todas las decisiones que tomes van a cambiar el final, pero no creas que es tan fácil predecirlo, o sea, que si al final eres bueno es un final distinto de si eres malo; de los cambios que hayas hecho dependerá el desenlace de la trama.





Súbete a mi moto



Para darle variedad al asunto, en muchos niveles vas a utilizar vehículos para completar ciertos objetivos, como jeeps, autos, motos y hasta algunos aéreos como deslizadores. Lo anterior logra que los escenarios sean más complicados; pero no lo decimos por el nivel de dificultad, sino por el diseño, es decir, están elaborados de tal forma que debas pensar un poco antes de tomar alguna decisión sobre cómo avanzar. Hablando de los stages, están ambientados de maneras muy futuristas, con un buen trabajo de fuentes de luz, que harán que tu experiencia de juego sea más satisfactoria.



No sólo corriendo te puedes salvar

Mucha gente creía que **Shadow** the Hedgehog iba a ser "pan con lo mismo", y que sería como manejar a un **Sonic** negro. Pero por fortuna no es así, y se disfruta como algo totalmente nuevo. No lo podemos negar: la velocidad sigue siendo clave para el desarrollo de la aventura, pero no como en **Sonic Adventure**, ya que para empezar, en muchas escenas la acción es pausada; vas a tener que medir tus saltos o explorar tu entorno hasta encontrar una ruta adecuada para continuar. Otro extra que te facilitará mucho las cosas, es que ahora puedes utilizar diferentes tipos de armas, desde pequeñas pistolas hasta ametralladoras, e incluso lanzagranadas.





Esto de la armas fue una gran idea, porque le añade mayor acción a los niveles; por ejemplo, hay uno en donde tienes que recorrer una carretera a toda velocidad, pero en varios tramos de la misma te van a estar esperando molestos enemigos; y como estarte deteniendo cada cinco pasos para eliminarlos como que no es muy cómodo que digamos, lo que hay que hacer en estas situaciones es disparar al mismo tiempo que corres. No tienes idea de lo divertido y emocionante que es, pero eso sí, debes calcular muy bien el ángulo de tus impactos, porque debido a la velocidad que llevas, se desvían bastante.



Nadie se queda sin jugar

Como un extra muy especial, el título cuenta con una opción *multiplayer*, y la consideramos extra, porque es muy difícil que en la actualidad, con las exigencias del mercado, los programadores todavía se tomen la molestia de diseñar esta modalidad en un juego de aventuras; y lo mejor es que no está hecha nada más por "hacerla". Es muy divertida; tiene diferentes niveles, algunos basados en los que encuentras en el modo de historia y otros que sólo veremos aquí. El objetivo de las competencias será explorar dichos escenarios a la vez que recolectamos gemas de colores. Cuando el tiempo se termine, el que tenga más, por lógica será el ganador; pero la verdadera diversión radica en que durante la búsqueda, podemos golpear a los demás para quitarles sus gemas o para simplemente disminuirles su riqueza.





Un mundo lleno de luz

Se nota de inmediato que este es un juego de última generación; todos los modelos están muy bien diseñados; quizá sólo en el primer nivel no se note tanto detalle, pero como sirve de introducción al sistema de control, no hay mayor problema. El motor gráfico es casi perfecto, ya que a nuestro parecer, las escenas de velocidad, que son pieza fundamental en la saga, han sido exageradas un poco, ocasionando que a menudo, cuando corres, las animaciones se corten o se vean borrosas. No te preocupes: no es nada del otro mundo y se puede jugar bien, sólo que esto no había pasado antes, por lo que este ligero problema se pudo haber corregido. En cuanto a la música no tenemos queja: es muy "movida", queda muy acorde con el estilo de juego y no es nada repetitiva.

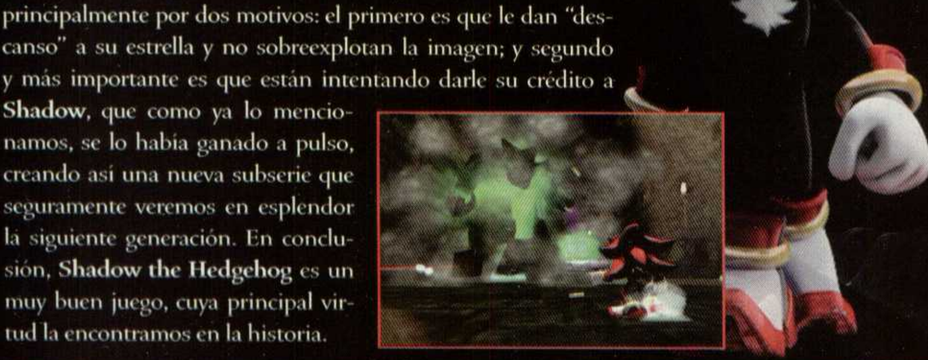


Un elemento que me llamó poderosamente la atención son las columnas que aparecen en algunos escenarios, están formadas por cabezas que resultan muy parecidas a las olmecas. No puedo decir que son idénticas o que los programadores se basaron en ellas, pero una imagen dice más que mil palabras. Estas cabezas fueron talladas por los olmecas que fue una civilización que se desarrolló en lo que ahora es Veracruz y Tabasco, en la República Mexicana, por el año 1200 antes de Cristo, y es considerada como la madre de las culturas mesoamericanas.



Conoce el lado oscuro de la velocidad

Todo parece indicar que esta será la última aparición de la franquicia en las consolas actuales, lo que debe poner un poco tristes a los fans, debido a que para cerrar con broche de oro, hubieran preferido que la aventura la protagonizara **Sonic**; pero debemos decir que fue una gran idea el darle esta oportunidad a **Shadow**, principalmente por dos motivos: el primero es que le dan "descanso" a su estrella y no sobreexplotan la imagen; y segundo y más importante es que están intentando darle su crédito a **Shadow**, que como ya lo mencionamos, se lo había ganado a pulso, creando así una nueva subserie que seguramente veremos en esplendor la siguiente generación. En conclusión, **Shadow the Hedgehog** es un muy buen juego, cuya principal virtud la encontramos en la historia.



Ranking



7.5

Este título era de los que más esperaba debido a todos los comentarios positivos que se realizaron acerca de él, pero debo decir que no fue del todo lo que esperaba. La historia es muy buena; de hecho yo diría que lo mejor, y técnicamente es espectacular; pero en el *gameplay* quedó a deber. No es que sea malo, pero el dar tantas vueltas por *loops* al correr, llega a volverse un poco monótono, y aunque hay momentos en los que también debes explorar los territorios, como que la "espinita" sigue ahí. Con lo anterior, no estoy diciendo que el juego sea terrible, porque no lo es, pero sí pudo quedar mejor y más con la experiencia del equipo creador.



7.0

La idea, como se planteó en un principio, fue interesante; pero ahora que tenemos la oportunidad de checarlo más a detalle, me doy cuenta de que sigue siendo el mismo concepto con un *skin* diferente. **Shadow** es un personaje que refresca la serie, sí, muy cierto, pero siento que Sega debió enfocarse en darle un nuevo estilo de juego que aprovechara el aspecto sombrío del puercoespín y no caer en la monotonía de **Sonic**. Agrega nuevas opciones como el uso de armas y vehículos, pero en general no tiene mucho que ofrecer y la cámara no te ayuda mucho cuando vas a grandes velocidades.

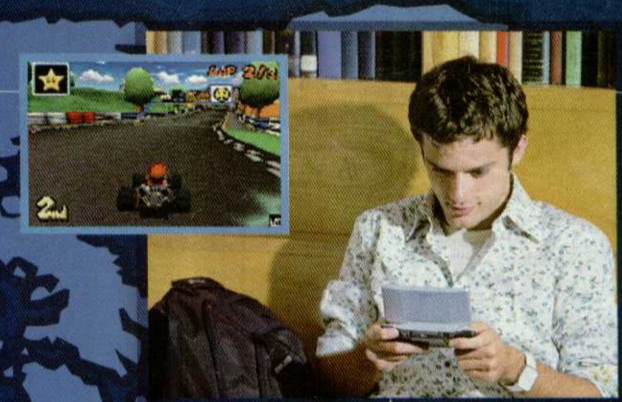
Panteón 8.5

Tengo que diferir de la opinión de mis colegas; sé que hubiera sido una buena idea que **Shadow** tuviera su propio *gameplay* distinto a **Sonic**, pero recordemos que es el alter-ego de **Sonic**, por lo que se supone que son igualitos. Así que dejando esto a un lado y viendo objetivamente el juego, es una genial opción para los que gustan de la serie del erizo azul. Por otra parte, sí resulta un poco monótono y repetitivo -como todos los **Sonics**-, y por lo menos a mí me aburre después de un rato. Es muy bueno, pero sólo para fans.




hazlo tuyo
GAME BOY micro
gameboy.com
TM, ® y logotipo de Game Boy micro
marcas registradas de Nin
© 2005 Nintendo.





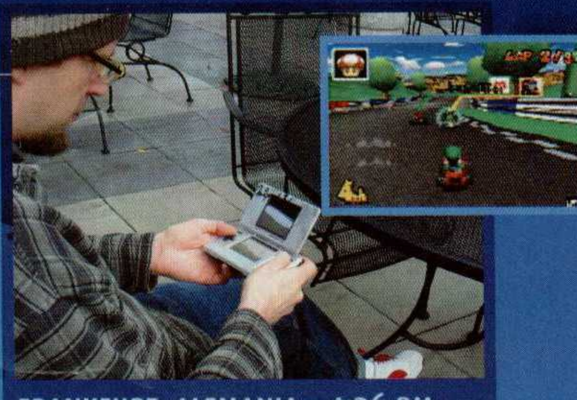
SEATTLE, E.U.A - 7:36 AM Esta taza de café es casi tan agradable como ir en primer lugar.

NUEVA YORK, E.U.A. - 10:36 AM A 2,800 millas de distancia, alguien se aproxima rápidamente.

Tras bambalinas

NINTENDO WI-FI CONNECTION

Mientras el mundo espera por la conexión Wi-Fi de Nintendo, cientos de *beta testers* (incluyendo miembros de NP) realizan una prueba de manejo a través del primer servicio de redes de la compañía. Por Andy Myers



FRANKFURT, ALEMANIA - 4:36 PM
En otro continente, otro corredor se alista para la acción.



KYOTO, JAPÓN - 11:36 PM
Ella disfruta de Mario Kart desde el otro lado del mundo.

En agosto, Nintendo llamó a sus empleados de todo el mundo para ayudar a la compañía a probar un producto que marcará una nueva era en los videojuegos: la conexión Wi-Fi. Ansiosos de unirse a la red de juegos de Nintendo más de dos meses antes que el resto del mundo, parte del *staff* de Nintendo Power, y yo incluido, nos preparamos para la carrera. En ese tiempo, Nintendo no dijo mucho de las especificaciones, así que no teníamos idea de qué podíamos esperar. Algunos de nosotros estábamos emocionados, mientras otros permanecían escépticos. Pero estabamos ansiosos de descubrirlo por nosotros mismos. Y lo hicimos. Pusimos a prueba la conexión Wi-Fi de Nintendo al jugar tres de los próximos títulos (**Tony Hawk's American Sk8land, Mario Kart** y **Animal Crossing**) junto con el resto de la comunidad de beta-testers. Además, platicamos con varios de los jugadores clave, para tener una visión más completa del servicio. Si tienes dudas sobre la conexión Wi-Fi, checa el siguiente artículo, donde te platicaré sobre los detalles de esta nueva forma de vivir los videojuegos.

Preparando el lanzamiento

Habiendo crecido en una rigurosa dieta de Nintendo como muchos otros de mi edad, siempre me pareció curioso que la compañía se quedara la mayor parte fuera del negocio de los juegos en línea. A través de la historia de los videojuegos, Nintendo ha estado a la vanguardia de la industria, cambiando la forma en la que vivimos los juegos. **The Legend of Zelda** (NES), **Mario Kart** (SNES) y **Super Mario 64** (N64) son sólo algunos ejemplos de los títulos que han puesto nuevos estándares o creado nuevas categorías. ¿Por qué Nintendo no habrá hecho lo mismo en el mercado en línea desde hace tiempo? Antes de saltar precipitadamente hacia el servicio de conexión Wi-Fi de Nintendo, me embarqué en una misión para responder esa incógnita. Mi investigación me condujo a Darren Smith, un empleado de Nintendo y gerente de Producto de la conexión Wi-Fi de Nintendo. (Smith ha trabajado en numerosos programas en línea para Nintendo, incluso desde los tiempos del NES.) Su respuesta fue simple: "La modalidad de juego en redes ha estado presente por mucho tiempo, pero no habíamos encontrado el punto adecuado para entrar en el mercado. Wi-Fi abre las posibilidades [de jugar en línea] para mucha gente, porque es mucho más fácil." En la primera fase, pusimos la afirmación de Darren a prueba al conectar nuestro Nintendo DS vía Wi-Fi en los routers inalámbricos de nuestras casas. Equipé mi router con un firmware actualizado, y utilizando un cartucho de prueba que me dio Nintendo, intenté conectar mi DS a Internet por primera vez. Tal como dijo Smith, no hubo problema. El cartucho corrió automáticamente una serie de pruebas sin contratiempos. No tengo aún un juego Wi-Fi para probar, pero viendo los números e información que aparecían en el DS, me quedé pensando sobre las posiblidades del futuro.

> "Wi-Fi abre las posibilidades [de jugar en línea] para mucha gente, porque es mucho más fácil."
>
> —Darren Smith
> Nintendo of America



P: ¿Qué pasa si quiero jugar algún título en la conexión Wi-Fi, pero no poseo un router inalámbrico?

R: Puedes hacerlo usando ciertos Wi-Fi *hotspots*, incluyendo hotspots proporcionados por Wayport, en más de 6,000 McDonald's de E.UA.

Personalidad en línea

Nintendo sabe que se necesitará más de una conexión fácil para atraer a los jugadores. Serán los juegos y las cualidades en línea lo que harán el éxito de la conexión Wi-Fi de Nintendo. Tres títulos estarán disponibles cuando se libere el servicio: **Tony Hawk's American Sk8land (THAS)**, **Mario Kart DS** y **Animal Crossing: Wild World**. Cada uno tiene sus propias características Wi-Fi, pero los tres te dan la oportunidad de establecer una identidad en línea, lo que fue mi primer tarea cuando chequé la tarjeta del juego **THAS** para la fase dos de la prueba. Editar a tu personaje en **THAS** es una gran emoción cuando sabes que todo el mundo verá tu creación. Yo elegí una máscara de luchador para mantener cierto nivel de anonimato, y pinté mi cuerpo con un *1-Up Mushroom* para darle algo de personalidad.

¿Cuál barrera del idioma?

Durante la parte de **Hawk** de la conexión Wi-Fi de Nintendo, jugadores de todas partes de Norteamérica compitieron unos con otros usando varios de los modos de juego head-to-head. Invertí la mayor parte de mi tiempo en línea jugando contra extraños usando el *Automatch function*. el *gameplay* de **THAS** que es muy similar al de los juegos de consola, así que mi experiencia en la franquicia fue útil. Pero mis habilidades fueron probadas cuando me tocó intentar suerte con un veterano del juego (supuse que era un miembro del *staff* de Vicarious Visions). No importó que no ganara; el solo hecho de experimentar el servicio y competir contra extraños vía DS fue emocionante.



THAS usa muy bien la conexión Wi-Fi de Nintendo, pero no fue sino hasta que jugué **Mario Kart DS** cuando noté lo maravilloso del poder del servicio. La primera vez que conecté **Mario Kart**, competí contra empleados de Nintendo de Europa y Japón. Aquí no necesitas de ningún lenguaje; nada más disfrutas el juego con los demás. Si estás siendo vencido por maestros de **Mario Kart** de todas partes del mundo, puedes buscar un descanso y probar suerte en *Rivals mode*, donde







Los tres títulos ofrecen editores de pintura, usando el *Stylus* del Nintendo DS. Cada uno de los editores de pintura sirve con un diferente propósito, pero todos pueden ayudarte a establecer tu personalidad cuando juegas con otros a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo.

P: ¿Hay otros juegos Wi-Fi próximos a salir para el Nintendo DS?

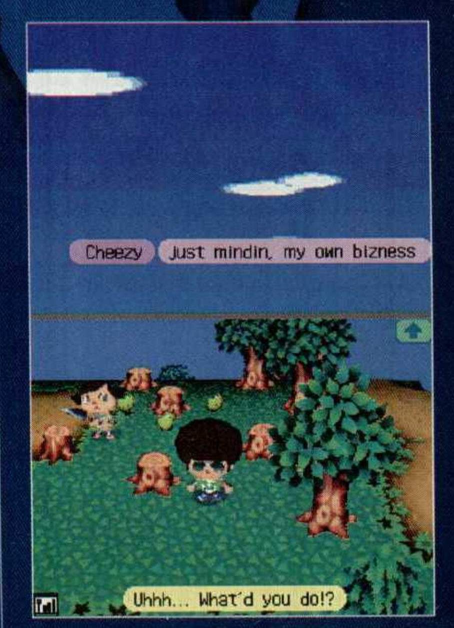
R: Sí. **Metroid Prime Hunters** fue confirmado como un juego listo para el Wi-Fi, y recientes anuncios sobre el Wi-Fi en Japón nos han hecho especular que escucharemos de otros títulos muy pronto.

te pondrán contra oponentes similares.

Animal Crossing

Hasta que recibí el cartucho de prueba de **Animal Crossing: Wild World**, sólo me había conectado en mi casa o en la de mis amigos. El juego inalámbrico en un sistema portátil tiene muchas posibilidades, y había llegado el momento de descubrirlas. Era el tiempo justo para probar un *hotspot*. Mi primera parada fue una cafetería en Seattle, WA, que publicitaba una conexión Wi-Fi gratuita en su ventana. Después de ordenar una gran taza de café, me senté e inicié mi DS. Recibí un mensaje de error casi de inmediato. Perplejo, noté una señal cercana a la caja registradora que explicaba que el router de la cafetería usa encriptación WEP, y requiere una clave WEP para accesar. Solicité la clave (y gentilmente me la dieron al comprobar que pagué mi café), y entré manualmente a la pantalla de configuración. Mi DS se conectó inmediatamente y me fue posible interactuar con otros jugadores de **Animal Crossing** de todo el país, al mismo tiempo que disfrutaba de mi bebida.

Más tarde, me conecté en otros dos lugares públicos que tenían Wi-Fi gratis. Mientras me movía de *hotspot* a *hotspot*, recordé mi conversación con Darren Smith. "Lo que es más atractivo es la facilidad de conectarte", dijo Smith. "Es decir, literalmente puedes ir a un McDonald's, prender tu **Mario Kart** y jugar en línea. Seleccionas la opción de jugar a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo y estará listo en segundos. No hay nada que configurar, sin cables que estorben". Darren se refería en parte en la reciente sociedad con Wayport (que dará acceso gratis en 6,000 McDonald's en E.U.A.), pero él también explicaba cómo funcionan juntos la Internet inalámbrica y un sistema portátil. Hay en verdad muy pocos límites.



Algunas personas no tienen modales.

Notas extra:

Servicio de comunidad

La conexión Wi-Fi de Nintendo es más que simple tecnología. **Hawk**, **Kart** y **Animal Crossing** tienen una comunidad propia y este servicio es una forma de participar. Los tres títulos te permiten mantener un registro de amigos, pero cada uno tiene su propia comunidad de elementos. **Hawk**, por ejemplo, incita a los jugadores a registrar sus mejores puntuaciones en cualquiera de los siete niveles; después los subes al servidor. Si tu puntaje es bueno, aparecerá en la lista y otros jugadores podrán ver un video de tu hazaña. "Aprende de los mejores con tu DS, y después practica para mejorarlos," dice Dan Wallace (productor de **Tony Hawk's American Sk8land**), durante nuestra conversación respecto al sistema de redes para videojuegos. Y estaba en lo correcto;



incluso durante el periodo de prueba había algunos videos para descargar. (No puedo esperar para ver la enorme lista de jugadores que estará disponible una vez que el mundo tenga acceso al servicio.) Pero no tienes que ser un profesional para divertirte en la comunidad de **Hawk**. También puedes ver y descargar las puntuaciones de tu lista de amigos. Además, hay un modo de principiantes por si no estás muy familiarizado y así compitas contra gente de tu nivel. En general, **Hawk** es muy bueno para los fans del *skateboard*. **Animal Crossing**, en cambio, es una comunidad real. En el mundo de **AC**, puedes abrir el portal a tu pueblo y permitir el acceso de visitantes a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo. Esto cambia dramáticamente el juego, de su experiencia individual, creando una estructura socioeconómica que te permite cambiar objetos, platicar, dar regalos, entrar en competencias y hacer múltiples cosas más con los visitantes. El juego ofrece muchas formas de configurar a tu personaje (el mío viste un peinado afro), lo que te identificará cuando uses el servicio. Debes ser cuidadoso con a quién dejas entrar a tu pueblo, ya que algunos sólo vendrán a molestar. La mayoría de los jugadores que he invitado a mi pueblo son amigos, pero un individuo robó mis *items* y cortó mis árboles. Puse una carta de disgusto en el pizarrón de su aldea al siguiente día y rápidamente lo eliminé de mi lista de amigos.

P: Compré mi DS hace casi un año. ¿Funcionará con la conexión Wi-Fi de Nintendo?

R: Sí. Cualquier DS puede conectarse. Sólo necesitas un juego, un DS y acceso a Internet Wi-Fi.

CHICAGO, E.U.A.- 2:18 PM



Nintendo envió al diseñador de NP, Cory Conner, a Chicago para una prueba en un McDonald's, usando un Wi-Fi *hotspot* y varios niños al azar que estaban comiendo allí. Los chicos se emocionaron. Dos jovenes conocedores de **MK** en particular, estuvieron causando estragos, uniéndose contra el *staff* de NOA y la competencia se puso realmente buena.

REDMOND, E.U.A.- 8:48 AM



Una mañana de sábado, durante las pruebas, a Pete Michaud (*staff* NP) le tocó jugar con Hideki Konno (el creador de **Mario Kart**) en una partida de **Mario Kart DS**. No te diremos quién ganó, pero el hecho es que las manos de Pete temblaron de emoción y no fue de mucha ayuda para la carrera.

SEATTLE, E.U.A.- 11:52 PM



En la tarde del viernes, me tocó participar contra un desconocido, pero buen jugador de **Hawk**. Al final decidimos ir por el desempate en la modalidad *Combo Mambo* (donde el jugador que hiciera el mayor combo, ganaría). Hice un combo de 492,120 puntos en el perímetro de Vans skatepark, y aterricé justo antes de que terminaran nuestro tiempo. Antes de poder celebrar apropiadamente, mi adversario anotó 508,450. Bien jugado, mi amigo anónimo.

¡Un gran inicio!

Participar con jugadores de todo el mundo es una gran parte de la conexión Wi-Fi de Nintendo, pero la experiencia va más allá de la interacción. Después de pasar una significante cantidad de tiempo en el servicio, es fácil darse cuenta de que los tres títulos Wi-Fi son también muy buenos

> "Es grandioso para los jugadores porque estamos en el punto de inicio de lo que podría ser un nuevo mundo para los juegos portátiles".
>
> —Dan Wallace
> Vicarious Visions

para jugarse de forma individual. Y entre más juegues de forma individual, más lejos podrás llegar en el modo en línea, creando nuevas formas de competir. Ya sea que vayas por un mayor puntaje de **Tony Hawk** o intentes conseguir más campanas que tus amigos en **Animal Crossing: Wild World**, la meta final es siempre mejorar tus estadísticas en la comunidad.



¡Comparado a Animal Crossing, el mundo real es tan aburrido!

P: ¿Este servicio es gratuito?
A: Sí. No necesitas suscripción para Nintendo.

En el modo individual de **Mario Kart**, por ejemplo, al completar los diferentes objetivos ganarás estrellas, y el número de éstas que aparece junto a tu nombre mientras juegas en Wi-Fi, significa el nivel que tienes. Conseguir estrellas es difícil. (Encontré un jugador con tres y me dejó mordiendo el polvo.) **Mario Kart** también tiene un gran número de vehículos y personajes secretos y con todos puedes jugar en el servicio en línea. Si consigues los más raros, serás la envidia de tus rivales de juego.



Frecuentemente, no tendrás idea de los diferentes secretos que tiene Mario Kart DS sino hasta que los veas en una competencia Wi-Fi.

Las rivalidades de **Mario Kart** son solo el inicio de las competencias en línea. **Animal Crossing** toma un acercamiento más capitalista mientras buscas las riquezas del juego. Muchos *items* vienen en sets, de los cuales unos tantos son difíciles de conseguir. Cuando decoré mi hogar en el juego, encontré una bañera para pájaro y una mesa de jardín. Lo malo es que no pude hallar un gnomo que completara la vista. Después de preguntar en diferentes pueblos en todo el servicio de Internet, me di cuenta de que Steven Grimm de NP tenía un gnomo extra en su inventario. Con gusto le pagué para tener ese extraño *item*. Después de burlarse de mí por un rato mientras usaba el sistema de chat, Steven finalmente se rindió, cambiándome el gnomo por algo que él deseaba de mi inventario. ¡Qué tipo!

El futuro del Wi-Fi

Envolver los productos de prueba junto con los juegos fue traumático, especialmente al considerar todo el progreso que había logrado en los tres juegos (particularmente en **Animal Crossing**). Pero estoy emocionado por iniciarlos de nuevo, junto con el resto del mundo, no sólo con los juegos que ya probé, sino también con los próximos títulos para este servicio. Los *First-person shooter* como **Metroid Prime Hunters** serán otros de los candidatos indistutibles para la competencia. Y como dijo Dan Wallace sobre el servicio: "Es grandioso para los jugadores porque estamos en el punto de inicio de lo que podría ser un nuevo mundo para los juegos portátiles".

P: ¿El Nintendo Wi-Fi USB Connector es un router inalámbrico?
R: No. Es un dispositivo que se conecta a una PC que corre bajo Windows XP y te permite compartir tu Internet alámbrica con hasta cinco usuarios de Nintendo DS. El dispositivo se vende en store.nintendo.com, y es muy fácil de usar.

Después de experimentar los tres diferentes juegos con capacidades de redes, no puedo sino pensar en las futuras posibilidades del servicio. **¿Pikmin? ¿Four Swords? ¿Bomberman?** Son opciones obvias, pero, ¿qué tal un **WarioWare**? Muchas franquicias pueden transladarse muy bien hacia el mundo de Internet. Y conociendo a Nintendo, estoy seguro de que hay muchas ideas locas en progreso, que te dejarán más que sorprendido. "Lo hemos hecho sencillo para los desarrolladores; así ellos fácilmente lo integrarán a sus juegos," explicó Smith. "Creo que pronto verás esas funciones como algo tradicional en los juegos *multiplayer*", agregó, no sabemos cuántos nuevos juegos aparecerán en el 2006, pero seguramente estaremos pendientes de cualquier noticia.

visit www.nintendowifi.com







¡La mejor carrera de Mario Kart en línea!

Nintendo Wi-Fi Connection

¡Siempre hay alguien listo para jugar!

¡Ahora tú puedes traer a tus amigos desde donde sea!
Al entrar a Nintendo Wi-Fi Connection, puedes competir contra tus amigos, rivales recientes o con otros que tengan tu nivel, en tu casa o alrededor del mundo. ¡Hasta cuatro jugadores pueden correr en cualquiera de las pistas a escoger en el mejor título de carreras de kart del mundo!
Visita NintendoWiFi.com para más detalles.

Modo de un jugador

¡Acelera a fondo!

No te preocupes si estás jugando solo. Esta versión de Mario Kart tiene mucho más que ofrecer de lo usual. Conocerás nuevas pistas y escenarios de batallas, sin mencionar las pistas favoritas de cada uno de los Mario Kart de toda la serie. ¡Hasta 30 en total! Compite contra ti mismo en carreras contrareloj, toma el control de los oponentes en los encuentros de batalla o compite en alguna de las ocho copas Grand Prix. Velocidad frenética, nuevos items de locura (como el Blooper), karts múltiples por personaje y un nuevo modo de misión hacen de este título el sueño de un fan de Mario Kart.

Modo Wireless LAN

¡Conchazos de locura!

Mario Kart siempre ha sido una experiencia multiplayer intensa, y eso era con solamente cuatro jugadores. Ahora puedes conectar hasta ocho al mismo tiempo en locas carreras contra ellos y grandiosas batallas. ¡Además pueden correr las ocho personas usando una sola tarjeta de juego! Cuando lo hagas asegúrate de ver la pantalla inferior del DS para checar los items que te envían y conocer la posición de los otros corredores. No olvides tocar la pantalla táctil para acercar o alejar el mapa. También podrás usar la pantalla para customizar tu nombre y el emblema de tu kart personalizando tu carrera.



NINTENDO DS

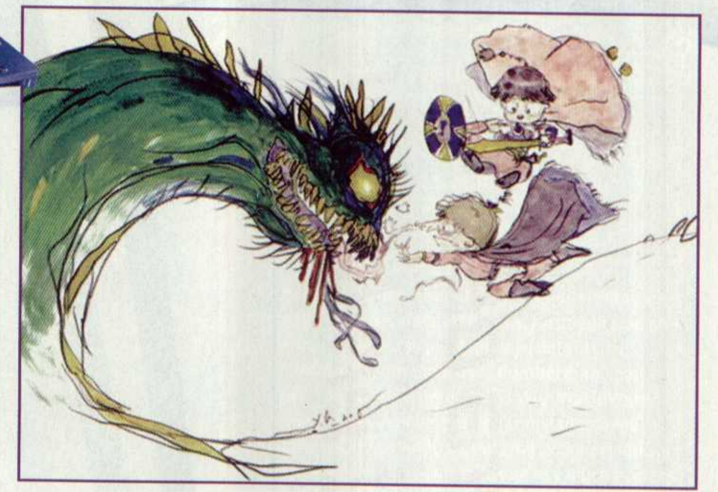
ファイナルファンタジーIV アドバンス ファイナルファンタジーIV アドバンス ファイナルファンタジー

FINAL FANTASY® IV ADVANCE

• Título: **Final Fantasy IV.** • Compañía: **Square-Enix.** • Desarrollador: **Square-Enix.** • Clasificación: **(ESRB): everyone.** • Categoría: **RPG** • Jugadores: **1.**

Cecil: ¿Dark Knight o Paladín?

¡Bajo las órdenes del rey, una ciudad se ve reducida a cenizas! El Dark Knight, Cecil, comandante de las Red Wings de Baron, debe escoger entre la lealtad o la justicia, dilema que lo llevará a tomar la mayor decisión de su vida y a su vez, la estabilidad del mundo dependerá de éstas. Final Fantasy IV apareció por primera vez en el Super Nintendo en 1991 y para América se conoció como Final Fantasy II, siendo uno de los mejores títulos de la saga por su historia que te atrapa desde el inicio y continúa sorprendiéndote hasta el final.



Final Fantasy IV: uno de los mejores RPG de toda la historia

¡La saga de Final Fantasy regresa revive en las consolas portátiles de Nintendo!

Por alguna extraña razón, los RPG que tanto destacaron en la época dorada de Nintendo, que comprendió desde el inicio del NES hasta algunos años después del declive del Super Nintendo, brillaron por su ausencia en las siguientes generaciones de consolas de dicha marca. Recordemos las imágenes del prototipo de **FF** que aparecieron por allá de 1996 e iban destinadas a un revolucionario juego para el Nintendo 64 (posiblemente el mismo juego que ahora conocemos como **FFVIII**), marcando el regreso de Square a Nintendo después del éxito de **Super Mario RPG**. La noticia recorrió el mundo entero e incluso nosotros te la dimos al costo a través de la revista y por Nintendomanía, pero por diversas circunstancias, la fantasía llegaba al final de Nintendo. En años subsecuentes vimos pocos títulos del género y la cantidad se reducía si contábamos los buenos, salvo las simpáticas aventuras de **Mario** en versión papel y uno que otro por parte de Namco para el GCN. El Game Boy fue el más beneficiado, pero aun así los fans del RPG extrañábamos los años legendarios con juegos que conjugaban música, historia y personajes

Como bonus adicional, se mejoraron los gráficos y sonido, así como también se incluyó un enorme calabozo de 50 niveles y otro más de entrenamiento para que domines las habilidades de tus personajes.

ファイナルファンタジーIV アドバンス

Nunca es demasiado tarde para enmendar tus errores

El rey de Baron ha dirigido a su leal fuerza armada, **Red Wings**, para robar los cristales sagrados de las naciones vecinas. Su siguiente movimiento es destruir la villa de Mist y apoderarse de su cristal. Para esta complicada tarea envía a **Cecil**, uno de sus más valientes caballeros; pero al darse cuenta de los oscuros caminos que esta tomando está conquista napoleónica, el joven guerrero decide rechazar los mandatos de su rey para poner fin a la locura del mandatario. Sin dudarlo, **Cecil** reúne a sus amigos y se embarca en una aventura para devolver la paz al mundo, sirviéndole también como válvula de escape para reivindicarse de todas las atrocidades que ha cometido en nombre del rey.

Square-Enix regresó triunfalmente con Final Fantasy Tactics Advance y ahora está remasterizando los primeros juegos de la serie que salieron para el NES y SNES, siendo FF III el de mayor modificación al rediseñar los escenarios y personajes, adaptándolos en un esquema tridimensional exclusivo para el Nintendo DS.



Para no perder costumbre, el ingeniero Cid entrará gustoso en tu equipo para proveerte de valiosos artefactos y medios de transporte más veloces que los chocobos (para esos viajes largos) y ya de paso, aprovechará para partirle el cráneo a uno que otro villano.

El sistema de juego se conserva muy apegado al original. Tú controlas a tus personajes a través del mapa en una vista aérea que te muestra los bastos terrenos del mapa, de igual forma cuando entras a un pueblo. En estas pequeñas villas —o reinos- debes recolectar la información necesaria para continuar tu jornada, no sin antes ir a las tiendas para comprar lo último en equipo y armamento o de plano a recuperar tu energía con una buena siesta en el hotel. Recuerda mantenerte atento de los personajes que te rodean, ya que no sabrás quién de ellos podrá unirse en un futuro a tu cruzada. A diferencia de otros RPG como Secret of Evermore o Secret of Mana, aquí los enemigos no aparecerán a simple vista, sino que de repente la pantalla cambiará y el tema de batalla sonará en todo su esplendor para anunciarte que una criatura te tiene en la mira. La pantalla de batalla te mostrará a tu equipo completo (hasta cinco gladiadores por partida) y en la parte baja, verás el menú de acciones, mismas que se basan en turnos para ejecutarse. Ya sea que elijas atacar con un golpe certero con Cecil, invocar una majestuosa criatura con Rydia o curar a tu grupo con Rosa, lo que indica que cada personaje está enfocado a una habilidad, debes aprovecharla al máximo para ganar el encuentro. Si no quieres hacer ataques directos, puedes usar *items* o si ves que las cosas no van tan bien, tu opción será caer como un valiente héroe, o huir para planear una mejor estrategia de ofensiva.



Los hermanos parecen inofensivos, pero siempre estarán dispuestos a dar su v ida por su causa.





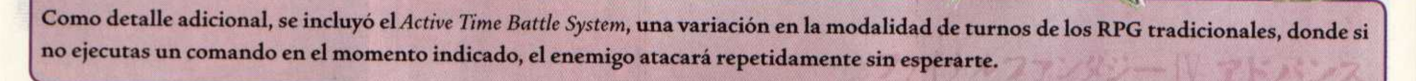
Las peleas te dan experiencia y ésta te brindará poder

En el campo de batalla no basta la inteligencia; también se requiere de fuerza y trabajo en equipo.

Subir de nivel para no llegar tan raquítico contra los jefes finales es algo que siempre procuramos cuando jugamos un RPG; es más, ya lo hacemos por puro amor al arte y también por decir "tengo a mis personajes a su máximo poder", ¿o no? Pues para que no estés de un lado a otro buscando los enemigos que te den más experiencia, mejor ve hacia el nuevo calabozo; en sus colosales 50 pisos encontrarás a la crema y nata de las criaturas de este fantástico universo. Obviamente también hallarás armas especiales dignas de todo un guerrero épico.






Como detalle adicional, se incluyó el *Active Time Battle System*, una variación en la modalidad de turnos de los RPG tradicionales, donde si no ejecutas un comando en el momento indicado, el enemigo atacará repetidamente sin esperarte.

Final Fantasy IV tiene una de las mejores historias jamás vistas en un RPG; los giros dramáticos que toma te harán apreciar todos los instantes del juego y la emotividad con la que Square Soft –en aquel entonces- quiso plasmar en el jugador. Aquí lo importante es que todos los personajes tienen su propia identidad y pasado que los orillan a embarcarse en la odisea más grande de sus vidas, siendo cada uno de ellos pieza clave de tu éxito. En cuanto a la música, qué te podemos decir; nuevamente Nobuo Uematsu puso su sello en la banda sonora, logrando un enorme avance después de lo acostumbrado en el NES, ahora que se relanza este título para el Game Boy Advance, el rubro musical se nota bastante mejorado. El gráfico también luce superior con respecto a la versión original, más aún si lo juegas en un Game Boy Micro, e incluso se agregaron nuevas secuencias de la historia que te permiten conocer profundamente a los integrantes de tu equipo.









Ranking

1 — 10

Master 9.5

Este título apareció en América como **Final Fantasy II** en el Super Nintendo , y es considerado por muchas personas como el mejor juego de la serie. Para esta nueva edición del Game Boy Advance, se decidió que no sólo fuera una adaptación tal cual, y han creado ni más ni menos que un calabozo con 50 niveles. También el sistema de combate ha sido retocado, lo que vuelve más ágiles y estratégicos los encuentros; por ejemplo, si te tardas mucho decidiendo qué movimiento vas a usar, el enemigo te robará tu turno, ocasionándote un daño mayor. Aunque yo espero más del *remake* de **FFIII** para Nintendo DS y **FFVI** para GBA, este juego es simplemente asombroso; no lo dejes pasar.



Crow 10.0

Para mí, es muy raro que un juego se merezca el 10; siempre hay algo que evita llegar a esa meta y sólo un puñado en toda la historia se pueden catalogar como juegos excelentes. **Final Fantasy IV**, o **II** como yo lo conocí en SNES, es sencillamente una obra de arte en todos los aspectos, desde el sonoro, visual e histórico. Actualmente estamos acostumbrados a juegos tridimensionales y con música digitalizada, pero yo soy de la idea de que un RPG tiene su fuerza central en la historia y su desarrollo y en esta ocasión **FFIV** se impone ante muchos otros títulos. Es un juego largo, pero si tu campo son los RPG, no te aburrirás jamás.

Panteón 10.0

Al mencionar **Final Fantasy**, nuestra mente comienza a recordar aquellas batallas legendarias, la magnificencia de la música que acompaña a cada entrega y las emotivas historias y personajes. Aunque siempre es bienvenida una nueva aventura de esta saga, los veteranos del control concordamos en que los primeros han sido los mejores; y gracias a la fiebre de los remakes, relanzamientos y compendios, podemos de nuevo vivir las emocionantes experiencias de **Final Fantasy II**, de SNES, ahora en el GBA. Al igual que muchos fans, sigo esperando un Chrono Trigger, pero mientras se convierte en una realidad, no puedes perderte esta maravillosa joya.



Búscala todos los meses en tu puesto de revistas o en locales cerrados.

¡NO TE LA PIERDAS!

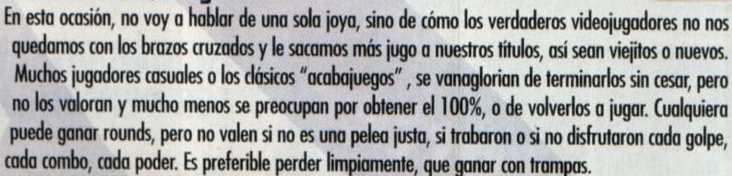
Cementerio de videojuegos

Por Panteón

¡Hola, videojugador! Espero te hayas portado bien durante todo el año, para que tu bota navideña esté rebosante de juegos, sistemas y todas las barbaridades pedidas en tu carta a los Reyes Magos. Yo, como siempre, encontraré lo mismo de cada año: pelusa y tal vez miles de billetes del banco de la ilusión... Sé que estás ansioso como yo por jugar el Nintendo Revolution, pero como falta mucho para ese día, tendremos que ser pacientes por el momento. Para darle sabor al comienzo de año, decidí hacer un Cementerio un tanto agresivo; sigue leyendo y verás a qué me refiero.

Más allá de ganar...

Pasión vs. ego



En esta ocasión, no voy a hablar de una sola joya, sino de cómo los verdaderos videojugadores no nos quedamos con los brazos cruzados y le sacamos más jugo a nuestros títulos, así sean viejitos o nuevos. Muchos jugadores casuales o los clásicos "acabajuegos", se vanaglorian de terminarlos sin cesar, pero no los valoran y mucho menos se preocupan por obtener el 100%, o de volverlos a jugar. Cualquiera puede ganar rounds, pero no valen si no es una pelea justa, si trabaron o si no disfrutaron cada golpe, cada combo, cada poder. Es preferible perder limpiamente, que ganar con trampas.



Exprime tus juegos

Voy a darte un par de ejemplos desarrollados para disfrutar más los juegos; estoy seguro que te sentirás nostálgico y serás inspirado, y quién sabe, tal vez corras a inventar nuevas formas de competir y divertirte aún más. Algunas técnicas y modos inventados te exigirán más que los clásicos *Time Trial*, *Survival*, etc; y te convertirán en un mejor jugador. Lo que sí recomiendo es ponerte previamente de acuerdo con quien vayas a participar, no vayan a provocarse malos entendidos por cambiar las reglas; ante todo debe haber un respeto entre adversarios. Aquí están un par de juegos típicos de las retas Panteoneras, con un par de modos extremos.

San Francisco Rush (N64)/ San Francisco Rush 2049 (GCN)

"El verdadero ganador es el último que termina la carrera...". Con esta frase célebre de la película Hellstrom Chronicle (1971) defino totalmente este modo tan divertido, creado por mi hermano y yo en la versión de N64 y se puede usar en otros títulos similares. Se trata de activar la opción *Death*, con la que si chocas, no te "reviven" en la competencia. Ahora selecciona el máximo de vueltas de la pista y finalmente, el máximo de competidores controlados por el CPU. El objetivo es destruir a los demás autos antes de que lleguen a la meta y sobrevivir en el intento. Puedes usar cualquier artimaña o técnica que se te ocurra como empujarlos a una caída, embestirlos, o embarrarlos literalmente a una pared. Si juegan dos personas, pueden hacer equipo o bien, tratar de acabar el uno con el otro; pero recomiendo la cooperación mutua.

Conker's Bad Fur Day (N64)

Duelos

Se trata de elegir un tipo de arma, preferentemente el revólver o la katana, y quedarse de ver en un punto de reunión (el más común es "debajo del puente" del primer escenario). Con revólveres, deben situarse espalda con espalda (arma enfundada), alejarse a distancia de un salto aproximadamente y a la cuenta de tres desenfundar, voltear y disparar hasta que se eliminen. Con katanas, se ponen frente a frente a distancia de un cuerpo (armas enfundadas) se saludan (presionen Z) y en ese momento desenfundan y se atacan hasta que quede uno vivo. El chiste en ambos casos es no alejarse demasiado ni usar granadas. Los duelos suelen suscitarse en encuentros de varios o cuando sólo quedan con una vida los últimos participantes; aunque es supergracioso cuando tú desenfundas durante el "saludo" y lo decapitas con el pretexto de que "en **Conker**, no hay que confiar en nadie, todo se vale". Es una traición muy jocosa, pero te puede costar una pamba general.

Reto Rambo

Pocos fueron los que lograron responer este Reto; y ahora lo traigo de nuevo a colación, pues es una de las pruebas más difíciles de este juego. Se trata de sobrevivir a las siguientes condiciones: modo *multiplayer* War (una sola persona), cinco vidas (tú debes usar solamente una), todos los enemigos en dificultad Einstein y sin tiempo.





Equipo confuso

Es muy común formar equipos en **Conker** e inclusive usar al mismo personaje para diferenciarse (dos **Conkers** vs, dos esqueletos, por ejemplo); pero para hacerlo más divertido, deben de quedar en los equipos (Crow y Panteón vs, Master y Axy, por ejemplo), y elegir dos tipos de personajes, pero intercalados (Panteón y Master serán esqueletos, mientras Crow y Axy son **Conkers**). De esta manera no podrán guiarse por las apariencias y deberán tener una buena comunicación para evitar traiciones inesperadas.

equipos personalizados

Tal vez no suene muy extremo, pero es divertido ganar con este tipo de equipos, a los cuales recurrimos para darle variedad a los enfrentamientos y no usar el clásico equipo de "nomás con estos puedo".

- "Vagabundos Team" (equipo soñado desde hace años). **Terry, Ryo, Ryu**
- "*Original* **Street Fighter 1** *Team*" **Ryu, Ken, Sagat.**
- "*Original* **Street Fighter II** *Team*" **Ryu, Ken, Chun Li.**
- "*Original* **Fatal Fury** *Team*" (a falta de **Andy**...)**Terry, Mai, Joe.**
- "**Art of Fighting** *Team*" **Ryo, Yuri, King.**
- "Familia **Telerín**" (Geese debe muchos cumpleaños) **Terry, Rock, Geese.**
- "Si nos escogen, le dan *Reset Team*" (ganar con este equipo es un honor) **Chang, Todo, Dhalsim.**
- "Chavitas *Team*" **Yuri, Sakura, Nakoruru.**
- "*Divas Team*" (¿alguna pregunta?) **Chun Li, Morrigan, Mai Shiranui.**
- "La escuelita *Team*" **Kyo, Sakura, Kyosuke.**
- "*Just contact Team*" (se puede usar a **Yun** tambien) **Vega, Kim, Blanka.**
- "*Shadaloo Sub bosses Team*" **Vega, Sagat, Balrog.**
- "Los saca-borrachos *Team*" (equipo Panteonero contra los adversarios necios) **Blanka, Zangief, Terry.**
- "*Shoryuken Team*"**Ryu, Ken, Akuma.**
- "Locotes *Team*" **Iori Orochi, Yamazaki, Evil Ryu.**
- "*Possesed Team*" **Shin Akuma, Ultimate Rugal, Evil Ryu.**
- "Güeritos *Team*" **Terry, Ken, Rock.**
- "Panteón's *Team*"**Terry, Rock, Vega.**
- "Master's *Team*" **Rock, Terry, Ryu.**
- "Trabin-trabón *Team*" (el Master en su faceta de "cerillo" de tienda de auto servicio) **Yamazaki, Iori, Kyo.**

¡Melón!

¡Ja, ja, ja, ja, nada más me acuerdo del trauma de Densho cuando le aplicaba esta jugada y rio a carcajadas! Esta jugada es muy común, pero por si no la habías intentado, te la doy con todo gusto, pues es muy divertida. Se trata de eliminar a alguien con el revólver a quemarropa o a corta distancia, y mientras se está despidiendo de este mundo, cambiar al modo de primera persona y acercar lo más posible la mira, para volarle la cabeza tal y como si fuera un melón (de ahí el nombre). También se puede cambiar por el rifle de francotirador o la metralleta, aunque el impacto no es el mismo.





Los Reyes llegan el 6 de enero, pero no sólo ellos traen regalos consigo. De nueva cuenta, tengo cinco paquetes de Yu-Gi-Oh! TCG que constan de un deck y dos booster packs, para que incrementes tu colección y te pongas a duelear con tus amigos. Ives Rountree, mi buen amigo y maestro de TCG ha sido quien amablemente proporcionó estos geniales paquetes. Recuerda que él lleva a cabo torneos oficiales de Pokémon TCG, y que estaré escribiendo acerca de ellos; no te pierdas ni un solo número de nuestra revista, y podrás seguir ganando grandes premios. Recibiré correos con las trivias perfectamente bien contestadas a mi cuenta: panteon@clubnintendomx.com solamente los días 16 y 17 de enero de 2006, pero recuerda que debes incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono), de lo contrario tu participación no será válida. Me comunicaré con los ganadores vía telefónica el día 19 de enero de 2006. Los que residan en el D.F. y Área Metropolitana, tendrán hasta el 27 de enero de 2006 para venir a recoger su premio en las oficinas de la redacción, ubicadas en: Av. Vasco de Quiroga #2000 Edificio E, 2do piso, Colonia Stanta Fe; de lunes a viernes, de 10:00 am a 2:00 pm. Tendrás que traer una identificación con copia. Si resultas ganador y resides en el interior de la república, no te preocupes, ¡te mando tu premio sin costo alguno! Recuerda que esta promoción es válida solamente en la República Mexicana.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de enero de 2005. Para mayor información llama al: 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

Trivia

1. ¿Cuál de éstos juegos permitía que hubiera un solo disparo tuyo en pantalla?
   a) **Galaga**
   b) **Galaxian**
   c) **1942**

2. ¿En qué juego aparecen unos enemigos que se llaman Penkinos?
   a) **Plok!**
   b) **Bubsy**
   c) **Lolo**

3. ¿De qué juego son los Mega Warps?
   a) **Super Mario Bros.**
   b) **Battletoads**
   c) **Duck Tales**





Continuará...

Todavía no he terminado con este tema; en la próxima ocasión, daré más técnicas y consejos para jugar más allá en otros títulos; por lo pronto, te sugiero que cheques las de esta vez y juegues con tus regalos navideños. Recuerda que no se trata de terminar un juego y botarlo; debemos mantenernos siempre como navajas de afeitar. ¡Hasta la próxima!



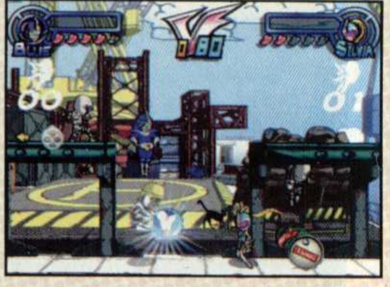
*La actual generación de consolas nos dejó muchos nuevos personajes, como **John Reimi**, de **Geist**, **Sam Fisher**, de **Splinter Cell**, o **Shadow**, de **Sonic Adventure**, pero sin dudas, uno de los que más recordaremos no sólo por su look tan peculiar, sino porque incluso su juego representó verdaderamente un tanque de oxígeno para la industria es a **Viewtiful Joe**. Capcom anunció este juego dentro de una lista de cinco títulos que aparecerían en exclusiva para el Nintendo GameCube (esa es otra historia), pero este cautivó al público por sus gráficos tan coloridos, pero sobre todo por estar recreados en 2D. Tanto fue su éxito que hace unos meses salió al mercado la segunda parte de la saga; y por si fuera poco, ahora tenemos **Red Hot Rumble**, que no es la continuación de la historia, sino un título de pelea bastante divertido.*



Compañía: Capcom.
Desarrollador: Clover Studio.
Categoría: Acción.
Clasificación: Teen.
Jugadores: 1-4.

¡EL HÉROE LEGENDARIO HA VUELTO!... ¿PARA FILMAR UNA PELÍCULA?

Llegó la hora de decir adiós



Después de tantos años de proteger a la humanidad (por lo menos dentro de varios filmes), **Captain Blue** ha decidido olvidar esos tiempo, el sabe que ya es viejo, y que no tiene la misma agilidad y reflejos que antes; además, Joe está haciendo muy bien las cosas como para preocuparse por la ciudad; así que ha decidido convertirse en director de cine. Ya tiene todo listo, desde las locaciones hasta la historia; lo único que le hace falta son los actores, pero como es muy exigente, no se va a conformar con cualquier persona, por lo que ha convocado a un *casting* para reunir a los mejores, y de ahí, mediante varias pruebas, seleccionar a aquellos que él crea que tienen lo necesario para aparecer en su cinta.

¡Elíjame a mí, yo soy mejor!

Como era de imaginarse, el *casting* tuvo gran respuesta, y han asistido muchísimos personajes que quieren quedarse con el papel protagónico, de entre los que encontramos a **Sylvia**, **Captain Blue jr.** y obviamente a **Viewtiful Joe**. Cada uno de ellos cuenta con habilidades y características distintas, que debes tomar en cuenta para realizar una elección correcta de acuerdo con tu ritmo de juego. Por ejemplo, **Joe** o **Sylvia** son personajes equilibrados en todos los aspectos, y **Captain Blue** es más veloz, pero no tiene tanta fuerza, exactamente lo contrario que pasa con otros como **Dark Emperor**.





¿Dónde están Sheik y Ness?



A primera vista este título resulta muy parecido a **Super Smash Bros**... y así es, pero digamos que sólo en cuanto a la idea, porque cuenta con varios elementos que, una vez jugándolo, logran que se diferencie de la serie de Nintendo. Para empezar, los movimientos son más "reales", es decir, que puedes marcar combos al estilo tradicional, ya sabes, dos golpes y alguna patada; pero además, tenemos los VFX, que como todos deben conocer, son las técnicas que han hecho famosa esta franquicia. Mediante estos últimos movimientos, puedes lograr varios efectos que incrementarán el daño a tus enemigos, además de hacer más vistosas tus combinaciones, por mencionar un par; tenemos el **Match Speed**, que incrementa la velocidad de tus golpes, o el **Slow Motion**, que la reduce; cómo y cuándo utilizarlos depende de ti.

Para toda ocasión

En cuanto a las opciones de juego, tenemos la principal que es la de historia, donde tienes que vencer a cada uno de los personajes individualmente, al mismo tiempo que participas en minijuegos que el **Captain Blue** propone, y en los cuales, por cierto, ganas puntos para quedarte en el cast de la película. Para cuando llegan tus primos a tu casa, nada mejor que la opción *multiplayer*, donde hasta cuatro personas pueden participar al mismo tiempo en batallas muy cómicas, que podrás recrear en cualquiera de los 37 escenarios con los que cuenta el juego, la mayoría nuevos y otros tomados de los juegos previos. Ahora, que si tus primos se van y te quedaste con ganas de seguir jugando, no te preocupes, ya que existe una opción donde puedes hacerlo tú solo contra tres personajes controlados por el CPU, por lo que la diversión nunca termina.





Silencio en la filmación

La verdad, la gente de Capcom ha realizado un gran esfuerzo adaptando su popular franquicia a un género tan competido como es el de las peleas, ya que estaba en juego el prestigio que han ganado en tan poco tiempo; pero han sabido cuidar cada uno de los detalles para que el juego tenga una identidad, y sí, no lo vamos a negar, este título está basado en **Smash Bros**, pero no por eso se le restan méritos, ya que hay otras licencias que han intentado copiar el estilo de la gran N pero no han podido; y aunque Capcom tampoco ha logrado captar la magnificencia de **SSB**, es de aplaudir su trabajo.



Un doble problema es igual a doble diversión en Nintendo DS

Desde que se anunció el lanzamiento del Nintendo DS, Capcom dijo que la consola recibiría un juego de su superhéroe Joe, y en ese instante todos empezamos a especular respecto a cómo sería dicha versión; si sería un remake o una historia original, etc. Pero algo sí nos quedaba bien claro a todos, que nada podía salir mal, o sea, juntas a una de las franquicias más innovadoras de los últimos tiempos con la consola más versátil del mercado, simplemente una combinación ganadora. Y ahora que ha pasado el tiempo, no podemos más que confirmar lo que hace más de un año creímos, Viewtiful Joe: Double Trouble, ha llevado al límite a este personaje, utilizando la portátil de pantalla doble de Nintendo de manera increíble.



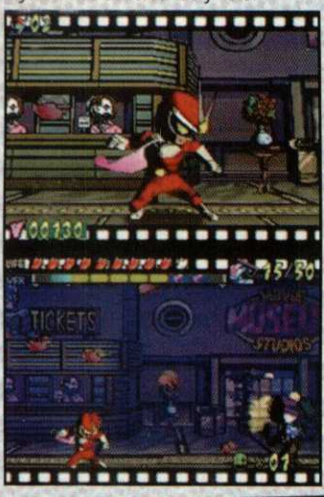
Solo contra el mundo

El *gameplay* conserva toda la esencia de las versiones de Nintendo GameCube, es decir, tenemos que avanzar a lo largo de varios escenarios, todo bajo una vista de lado, derrotando a todos los enemigos que se nos pongan enfrente. Vamos a tener a nuestra disposición las técnicas VFX más conocidas, que usándolas adecuadamente, no sólo sirven para golpear adversarios, sino también para resolver *puzzles*. Por ejemplo, si ves una gotera que cae sobre un *switch* muy pesado que activa una puerta, lo que tienes que hacer es poner todo en cámara lenta para que la gota de agua se haga más grande, y el caer active el mecanismo que te permite seguir tu camino. Lo mismo pasa con el poder para acelerar las cosas: si hay fuego, al adelantar el tiempo se extinguirá.



Pinta tu raya

Para **VJRHR**, se ha agregado un VFX nuevo, que te permite dividir la pantalla por la mitad, como si rompieras una hoja de algún cómic, lo cual añade un nuevo reto para progresar, ya que supongamos, llegas a un edificio donde hay una plataforma a la que llegas de un brinco del lado izquierdo, y del derecho hay un muro que ni con el doble salto alcanzas; ¿qué tienes que hacer?: fácil: dividir la pantalla por la mitad, y jalar con el *stylus* la parte donde está la plataforma hasta que esté cerca de la pared y así puedas librarla. Otra utilidad que tiene la pantalla táctil es para atacar a los enemigos, y se logra de la siguiente manera: en la pantalla de arriba siempre se mostrará un *zoom* de **Joe**, mientras que en la de abajo tendrás mayor rango de visión, y en el momento que lo necesites, podrás intercambiar las "vistas" de las pantallas; ya hecho esto, sólo toca con tu dedo o el *stylus* a tus adversarios y listo.



¡Que buena toma!

Nosotros creímos que la calidad visual distaría mucho de lo alcanzado en el Nintendo GameCube, pero no, estábamos equivocados. Como es normal, los gráficos tienen sus límites, pero son prácticamente idénticos a los utilizados en los capítulos pasados; sólo si eres muy observador notarás que la definición es inferior en la versión NDS, pero nada para que te alarmes. De hecho nos dejaron gratamente sorprendidos con los destellos que salen cada vez que ocupas alguno de los VFX, un deleite absoluto. Todo lo que les acabamos de platicar, imagínatelo con una excelente banda sonora, igual de animada que siempre; Capcom ha logrado marcar nuevos estándares para la consola en cuanto a estos apartados, lo que significa más y mejores juegos para nosotros.

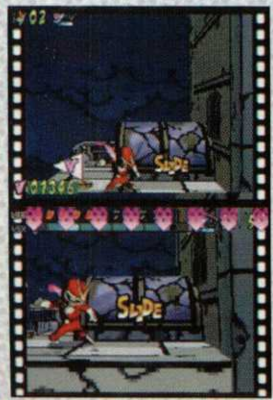






Henshin A go go baby!

Cuando jugamos **Castlevania Dawn of Sorrow**, quedamos encantados con la manera en la que Konami había combinado la acción del pad y los botones junto con el *stylus*; pero después de ver **Viewtiful Joe: Double Trouble**, deja bastante lejos al juego de los caza-vampiros. Te puedes pasar horas solamente inventando combos y jugadas para terminar a tus rivales, o cortando la pantalla sólo por diversión; en fin, tú decides. El caso es que no te quedes fuera de esta extraordinaria experiencia que Capcom ha creado para ti, no exageramos en decir que es uno de los mejores títulos para el Nintendo DS que existen, y sin temor a equivocarnos, se convertirá en un clásico.





Ranking



Crow 8.5

Joe ataca por tercer año consecutivo y ahora es por partida doble. Por una parte tenemos la versión de GameCube, la cual es similar a **Super Smash Bros.**, claro está, usando los poderes del mítico héroe de las películas. Quizá no sea el título revelación o se lleve un premio por originalidad, pero aun así, Capcom jugó bien sus cartas y supo cómo darle el giro a la franquicia. La versión de NDS me agradó porque vuelve a sus orígenes y saca provecho de la pantalla táctil para resolver situaciones de peligro.



Master 9.0

Los juegos de Viewtiful Joe me encantan, y el motivo es muy sencillo: son títulos que deben su éxito a la originalidad y a un buen *gameplay*, y no a gráficos y mercadotecnia. La nueva propuesta que nos trae Capcom en **Red Hot Rumble** me agradó bastante, pero siendo fan de **Smash Bros**, como que siento que le faltan posibilidades a la hora de las peleas; pero aun así es bastante bueno. La versión de Nintendo DS es genial; el nuevo VFX que te permite cortar la pantalla es una gran idea, no te lo debes perder por nada. El 5 de enero es una gran fecha para mí, y que mejor que al hacer tu carta a los Reyes anotes este título. Confía en mí.



Panteón 7.0

Hace muchas lunas esperaba ansioso la llegada de **Viewtiful Joe** para el GCN; pues pensaba que los juegos en 2D habían regresado y que lo habían hecho de forma espectacular. Lamentablemente quedé muy decepcionado con el resultado final, pues es un simple juego con gráficos "bonitos"; no tiene ni la mitad de elementos que hicieron grandes a los títulos del género (tanto nuevos como viejos). Para colmo, parece que Capcom quiere colgarse de este personaje y lanzar disco tras disco, sin importarle si realmente es meritorio seguir con la "serie" o no. La verdad prefiero jugar cualquier otra cosa; sólo es recomendable para quienes disfrutaron el primero.

1 ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ 10

tocar es bueno.





El nuevo Rumble Pak™ no será la única cosa que tiemble en el reino de Metroid, guía a Samus a través de ésta experiencia pinball en dos pantallas.

NINTENDO DS





TOP 10





Mario Kart DS (NDS)

¿Quién quitará a este título de la posición de honor? La verdad está muy dura la disputa por este puesto, y quizá sea de las últimas veces que lo vemos en este lugar. **Mario Kart** es una de las mejores experiencias que puedes disfrutar en tu Nintendo DS; en cuanto comienzas a jugarlo, quedas atrapado por toda la adrenalina que se genera en cada carrera, sin contar que puedes jugar con siete amigos más con una sola tarjeta. Pero si lo que quieres es expandir tus fronteras, la opción de juego *on-line*, es lo que buscas. Simplemente un juegazo que por ningún motivo te debe faltar, y si no tienes NDS, ya tienes un muy buen pretexto para conseguirlo.



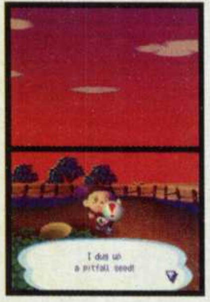
2 King Kong (GCN)

El fenómeno fílmico de fin de año no podía quedarse fuera de los videojuegos, y gracias a la gran calidad en la adaptación que realizó Ubisoft, se han ganado un lugar dentro del Top Ten. Lo mejor del título es que combina varios estilos de juego, como son la perspectiva en primera y tercera persona, en los cuales tomaremos el papel del gigantesco simio o de algunos humanos, dando como resultado una aventura bastante dinámica. Gráficamente es espectacular, sobre todo en lo que a las animaciones se refiere.



3 PoP: The Two Thrones (GCN)

La serie que "resurgió" en esta generación vuelve para cerrar con broche de oro su trilogía. Si el cambio de **Sands of Time** a **Warrior Within** te sorprendió en cuanto a la agresividad del personaje, créenos, no se compara con el nivel alcanzado en esta tercera parte; el príncipe sigue en su lucha por impedir que las arenas lo consuman y la maldad se apodere de su cuerpo, dando pie con lo anterior a una gran historia, que se mantendrá en tu mente por mucho tiempo.



4 Animal Crossing Wild World (NDS)

Para que te des una idea de lo que es el sentido de la responsabilidad, no hay nada mejor que este simulador de vida; en él tienes que realizar varias actividades para poder tener un patrimonio, además de que siempre debes tener en mente que debes socializar. Siendo honestos, **Animal Crossing** es una obra de arte, ha rebasado en prácticamente todos los aspectos a la versión de GCN, y su modo *on-line* -¿qué te decimos?- es simplemente absorbente; no dejes pasar más tiempo y toma el control de tu vida.



5 Super Mario Strikers (GCN)

Con la misma diversión de series como **Mario Kart** o **Mario Tennis**, ahora podemos disfrutar de la peculiar visión que Nintendo tiene del deporte más popular del planeta: el fútbol. Puedes elegir de entre los personajes clásicos de la compañía como **Peach**, **Donkey**, **Luigi** y obviamente **Mario**; cada uno con habilidades distintas que afectarán tu estilo de juego. Como suele pasar con estos títulos, jugarlo con tres amigos resulta una experiencia aparte, y el modo para un jugador es muy demandante. Si ya te aburriste de la seriedad del deporte, **Super Mario Strikers** es la respuesta a tus súplicas.



06- Gun (GCN)

Toda la esencia del Salvaje Oeste ha sido capturada en este gran juego de Activision, donde ayudaremos a un vaquero a descubrir el misterio que existe detrás de su niñez. A pesar de que sólo puede jugar una persona al mismo tiempo, la diversión es muy alta, ya que está diseñado bajo el concepto de "juego libre", es decir, puedes pasearte por los pueblos al estilo de **True Crime**, y desentenderte un poco de la historia principal, lo que aumenta el ***replay value*** del título.

07- True Crime New York City (GCN)

La primera versión de este título que saliera hace ya dos años, dejó gratamente sorprendido a todo el mundo, y es que no sólo se trataba de utilizar el éxito que habían tenido juegos como **GTA** de Game Boy Advance, sino de recrear un ambiente distinto, y vaya que lo consiguieron. Para esta nueva historia, han logrado lo que pareciera imposible; mejorar algo que ya era muy bueno; **TCNYC** es un excelente título que te hará sentir como si en verdad fueras un policía en las calles de la ciudad.

08- Sonic Shadow (GCN)

Tras el lanzamiento de **Sonic Adventures 2**, el personaje **Shadow** ganó rápidamente mucha popularidad, ocasionando que la gente del Sonic Team desarrollara un juego exclusivo para el némesis del erizo azul; y así fue como nació este estupendo juego de acción-aventura, que se sale de los estándares que comúnmente manejaban, ofreciéndonos una historia mucho más oscura, obvio, no al nivel de títulos como **Geist** o **Splinter Cell**, aunque si asombra bastante el estilo manejado.

09- Final Fantasy IV Advance (GBA)

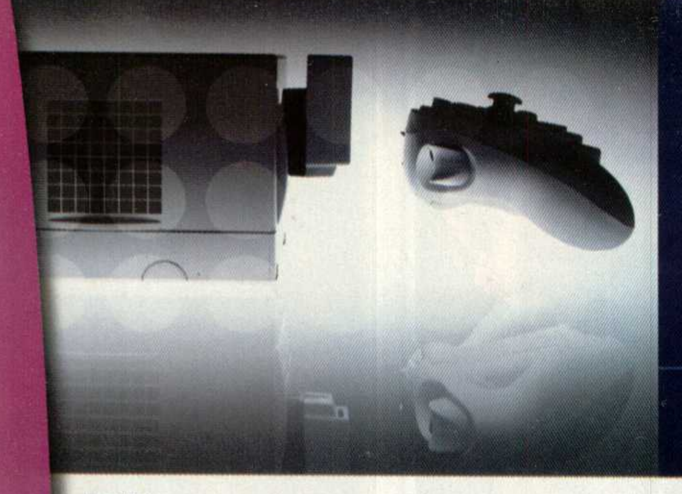
Una de las sagas más importantes en el mundo de los videojuegos es la de **Final Fantasy**, y para regocijo de los fans más jóvenes del género RPG, que no pudieron jugar las obras maestras que Square programó para el SNES, Square-Enix poco a poco irá reeditando estos clásicos, comenzando por **Final Fantasy IV.** Esta es una obra maestra en todos los aspectos, desde el extraordinario guión hasta la música, que como es una tradición, corre a cargo de Nobuo Uematsu. Al ver estos juegos tan bien diseñados para el GBA, nos preguntamos si pronto veremos un ***remake*** de **Chrono Trigger.**

10- Viewtiful Joe: Red Hot Rumble (GCN)

Capcom ha decidido darle un descanso a las aventuras de **Joe**... y qué mejor manera de relajarse que con algunas peleas de entrenamiento, ¿no? Así es, en **Viewtiful Joe: Red Hot Rumble**, viviremos intensos combates entre cuatro personas al estilo de **Super Smash Bros**. pero con el dibujo que caracteriza a la serie. La cantidad de personajes a elegir es muy buena, y la movilidad impecable; te lo recomendamos sobre todo si juegas con tus amigos o hermanos.



Suscríbete hoy mismo a
CLUB NINTENDO
Y obtén un
25%
de descuento
Por sólo $216.00
recibe 12 ejemplares.
Precio normal $288.00
¡SUSCRIBIRSE ES MUY FÁCIL!
Por teléfono
Llama al 54 47 41 11
Del interior,
marca sin costo
al 01 800 849 99 70
Por fax
Llena la tarjeta adjunta
con tus datos completos.
Llama al 52 61 27 99
y envíala
Oferta exclusiva para no suscriptores. Precio válido hasta el 31 de enero de 2006. Únicamente para la República Mexicana.
© 2005 Nintendo



QHDD...

¿Qué hay dentro de...

la evolución de los controles?

Por Axy

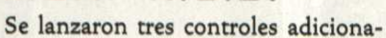
A través de los años, Nintendo siempre ha buscado dar a los jugadores de todo el mundo las mejores opciones para que no solamente lleguen a sentarse frente al televisor y terminen un juego, sino que incluso en realidad se sientan sumergidos dentro de la historia, formen parte de ella y experimenten lo más cercano posible la realidad de la pantalla. Vamos a recorrer un pequeño museo imaginario para ver cómo fue esta evolución de aparatos que nos permiten sentir realmente los protagonistas de cada videojuego.

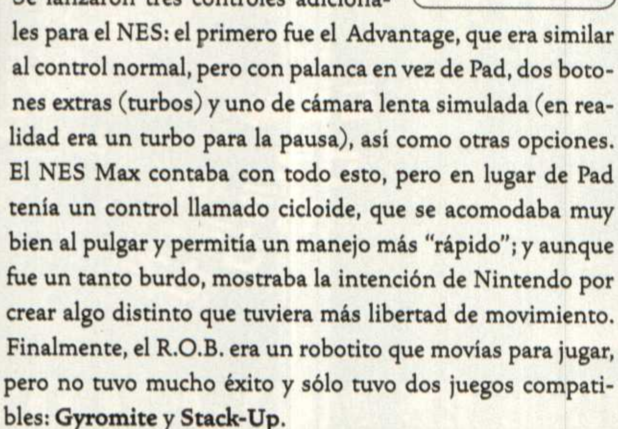
Game & Watch



En 1980 Nintendo introdujo al mercado su primer "sistema" portátil de videojuegos conocido como Game and Watch, en el cual, con ayuda de un par de botones, podías controlar al personaje. Más tarde aparecieron G&W más elaborados con Pads, palancas e inclusive opción para dos jugadores.

Advantage/ Max/ R.O.B.





Se lanzaron tres controles adicionales para el NES: el primero fue el Advantage, que era similar al control normal, pero con palanca en vez de Pad, dos botones extras (turbos) y uno de cámara lenta simulada (en realidad era un turbo para la pausa), así como otras opciones. El NES Max contaba con todo esto, pero en lugar de Pad tenía un control llamado cicloide, que se acomodaba muy bien al pulgar y permitía un manejo más "rápido"; y aunque fue un tanto burdo, mostraba la intención de Nintendo por crear algo distinto que tuviera más libertad de movimiento. Finalmente, el R.O.B. era un robotito que movías para jugar, pero no tuvo mucho éxito y sólo tuvo dos juegos compatibles: **Gyromite** y **Stack-Up**.

Zapper/S Scope



A pesar de que las pistolas de luz ya se habían inventado desde la aparición de la primera consola de videojuegos, la Oddysey, Nintendo quiso llevar un poco más lejos esta tecnología y presentó la Zapper para el NES, la cual fue mucho más ligera y cómoda. El Super Scope para el SNES te permitía una mayor libertad de movimiento al ser inalámbrico (aquí se va vislumbrando la necesidad de evitar los cables para jugar).

NES Controller



Después de la famosa "quiebra de videojuegos de 1983" (en donde se pensó que éstos habían quedado casi extintos), Nintendo hizo que resurgieran gracias al NES. Su control fue mucho más cómodo en comparación con todo lo presentado en cualquier otra consola; contaba con dos botones para acciones, dos para opciones, y un Pad de ocho direcciones. Hubo controles inalámbricos, pero resultaban incómodos pues tenías que jugar casi apuntando al sistema y sin moverte, ya que "se perdía la señal".

SNES Controller



El control del siguiente sistema, el Super Nintendo, ofrecía un diseño más cómodo y cuatro botones más. Con estas mejoras pudimos disfrutar de juegos con más elementos, como tener dos armas a la vez, movimientos extras, o bien, jugar títulos como **Street Fighter II** de manera idéntica a la de Arcadia. El acomodo de los botones de este control ha sido reproducido en casi todos los sistemas que siguieron al SNES; inclusive los de compañías competidoras a Nintendo.

Virtual Boy

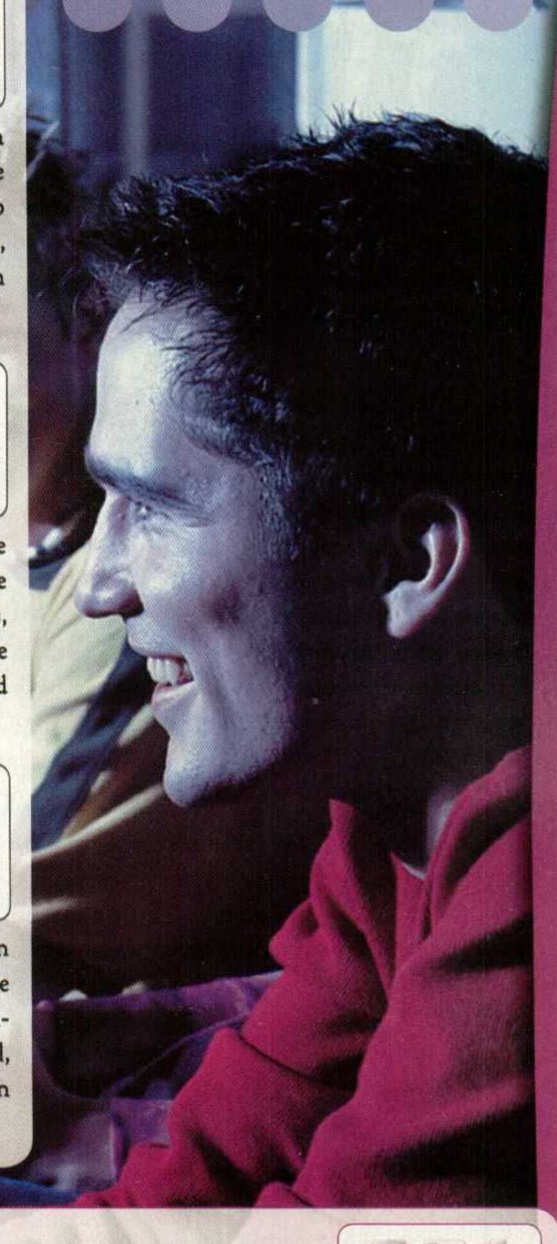


Uno de los estigmas de Nintendo siempre ha sido este sistema, cuya falta de planeación hizo que quedara en el recuerdo. No obstante, era una gran propuesta que presentaba una nueva forma de jugar al introducir dos Pads direccionales para controlar el movimiento tridimensional de los juegos. Quienes tuvimos la oportunidad de jugar con este estupendo sistema, concordamos en que fue un gran paso hacia una nueva frontera de libertad al jugar. Quién sabe si hubiera tenido éxito un VB2, si hubieran decidido mejorarlo.

N64 Controller



Con el arribo de la nueva generación, llegó un control que nuevamente marcó el camino a seguir para los sistemas venideros. El Nintendo 64 presentaba juegos en 3D que podían ser explorados con el Control Stick: una palanquita análoga que permitía una libertad de movimiento como ninguna. El Control Pad se mantuvo en éste y los siguientes sistemas. El Rumble Pak fue un periférico que se conectaba al control y vibraba de acuerdo con las acciones en pantalla, incrementando la sensación de realidad. Nuevamente, el Rumble Pak fue un aditamento que ya es prácticamente necesario de incluir en un control.



GCN Controller



Para el Nintendo GameCube, el control mantuvo los estándares pasados (incluyendo el Pad), pero incluyó un nuevo Stick extra para ayudar a controlar mejor las acciones, además de que los botones L y R se hicieron análogos y el sistema de vibración ya viene integrado dentro del control. Un punto importante es que se le dio mucha fuerza al botón A para controlar la mayoría de las acciones, tal y como en el juego **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**; el objetivo de ir simplificando el uso de botones nos lleva a disfrutar el juego sin necesidad de estar distrayéndonos en memorizar los botones.

Nintendo DS



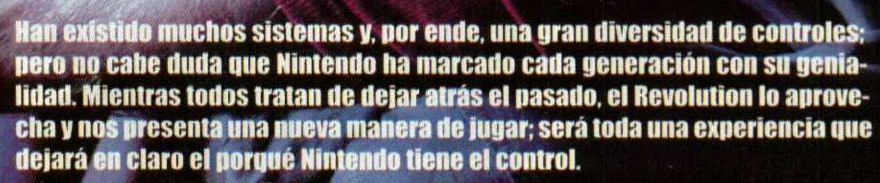
Este sistema portátil implementó muchas cosas nuevas como el uso de dos pantallas para incrementar las posibilidades de juego; pero lo más característico fue que la pantalla inferior es sensible al tacto; además, el sistema cuenta con un micrófono integrado, que a su vez funciona para dar órdenes por medio de un soplido. Todo esto junto presenta una experiencia sin paralelo al combinar el movimiento del Pad, la precisión y múltiples usos de la pantalla táctil, además de la opción de tener elementos dentro del juego que responden con un soplido o bien reconocen la voz del jugador.



Revolution



Una nueva generación de sistemas ha surgido, y con ello la competencia entre compañías para ver cuál ofrece más. Nintendo anunció que su sistema iba a revolucionar literalmente todo lo conocido... y lo cumplió. Después de que vimos pan con lo mismo por parte de las otras compañías, Nintendo mostró por fin su control, el cual nos dejó atónitos. Es práctico, cómodo, se puede usar como si fuera una Zapper; inalámbrico, con el Control Pad para jugar los títulos de antaño y Control Stick para el movimiento de juegos al estilo tradicional. En resumen, es una maravilla que conjuga y lleva a un nuevo nivel todo lo conocido hasta ahora.



Han existido muchos sistemas y, por ende, una gran diversidad de controles; pero no cabe duda que Nintendo ha marcado cada generación con su genialidad. Mientras todos tratan de dejar atrás el pasado, el Revolution lo aprovecha y nos presenta una nueva manera de jugar; será toda una experiencia que dejará en claro el porqué Nintendo tiene el control.

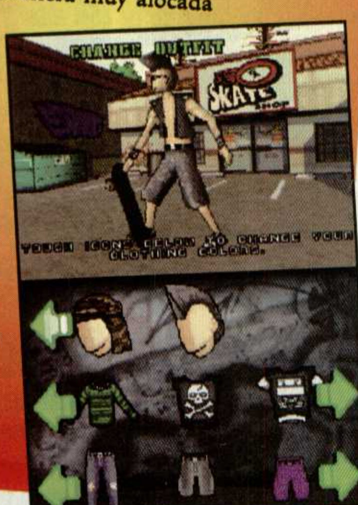
TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND

COMPAÑÍA: ACTIVISION
DESARROLLADOR: VICARIUS VISION
CATEGORÍA: DEPORTE EXTREMO / SKATEBOARDING
CLASIFICACIÓN: EVERYONE
JUGADORES: 1-2

EL MÁS FAMOSO PATINADOR DEL MUNDO ESTELARIZA SU PRIMER TÍTULO EN 3D PARA UN SISTEMA PORTÁTIL Y PARA REGOCIJO DE LOS FANS DEL SKATEBOARDING Y LOS JUEGOS BIEN HECHOS. TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND APROVECHA MUY BIEN LOS ELEMENTOS DEL NINTENDO DS, PERMITIENDO AL JUGADOR ADENTRARSE EN ESTE DEPORTE EXTREMO COMO NUNCA ANTES.

TONY-SHADED

En esta ocasión, **Tony Hawk** tiene un estilo gráfico muy adecuado al *skateboarding*; al emplear el *cell-shaded*, el mundo dentro de **American Sk8land** cobra vida de una manera muy alocada y diferente. Cada elemento tiene su propio encanto, y lo mejor es que tú mismo podrás editar a tu patinador personal con diversos aditamentos y estilos para personalizar tu juego a tu gusto.



La meta de esta versión reside no en ser el campeón, sino en completar cientos de objetivos como vencer al mismísimo **Tony** y a otras estrellas profesionales del *skateboarding*, todo para restaurar la gloria del parque de acrobacias **American Sk8land**. Esto puede parecer una tarea sencilla, pero no debes confiarte, pues en tu camino encontrarás muchos otros patinadores que tratarán de llevarse el crédito. Lo sabemos, suena a la típica trama ochentera de "salven a X cosa", en donde todos los amiguitos se unen para rescatar algo; pero afortunadamente el juego es muy bueno para olvidarte de este detalle.



Enfrenta a un amigo

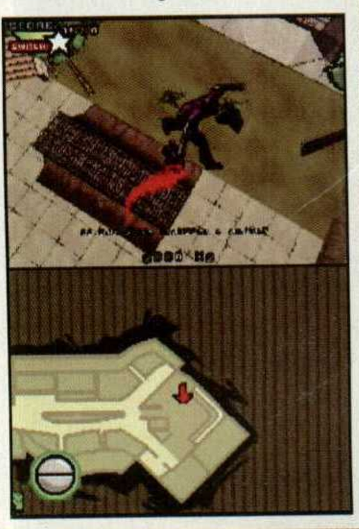
En tu juego tal vez seas el mejor, pero al competir contra otra persona, las cosas nunca pueden ser predecibles. Si crees tener lo necesario para ganar, entonces invita a un amigo, hermano o a quien quieras a competir en los diversos modos de **American Sk8land** como son: *Trick Attack*, *Score Challenge*, *Combo Mambo*, *The Price is Wrong*, *Horse* y muchos más.





¡Grita!

El NDS nos permite personalizar el juego de varias maneras, y el equipo de desarrollo de **American Sk8land** ha aprovechado el micrófono integrado del sistema para darle un toque genial y divertido. Puedes grabar tu voz para diversas situaciones como cuando ejecutas una maniobra perfecta, o bien, cuando te caes, por ejemplo. Es muy chistoso ver cómo tu personaje grita en el juego y es tu voz la que suena; ¡sientes que tú fuiste quien midió realmente el suelo con el cuerpo!







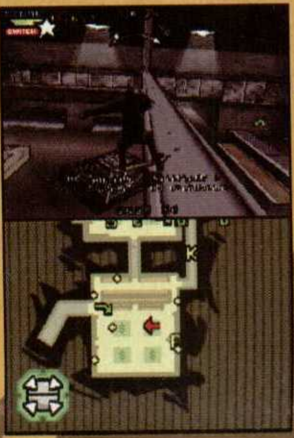
Comunidades en línea

Los fans de **Tony Hawk** han creado diversas comunidades en donde pueden divertirse y competir contra otros jugadores en línea; también pueden subir y bajar sus récords, estadísticas e inclusive fantasmas para compartir con los demás miembros de los grupos alrededor del globo. Todo esto nos da una muestra del potencial que tiene el Nintendo DS al ser no simplemente un sistema portátil de videojuegos, sino incluso una forma diferente de jugar y que tus habilidades no conozcan las fronteras. ¿Cansado de ganarle a tu hermanito o a los chicos de tu cuadra? Entonces entra en alguna de las comunidades y podrás medirte contra patinadores de todo el mundo.

Las dos pantallas

En la pantalla superior apreciarás el juego en sí, mientras en la inferior aparecerá la información importante como el mapa del nivel, los lugares especiales, los diálogos, los tips, y muchas cosas más. Recuerda, los demás personajes también tienen algo que decir; siempre es buena idea hablar con la gente ya que aprenderás nuevas cosas útiles en tu camino.





Tu juego, tu estilo

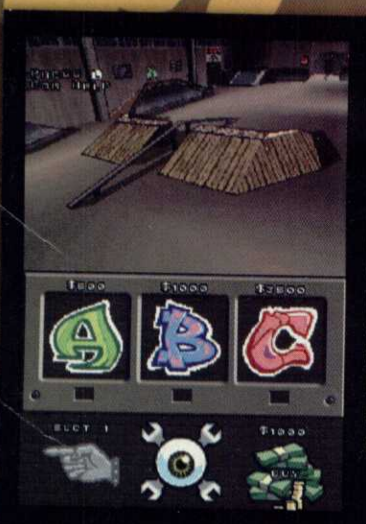
Con ayuda de tu *Stylus*, podrás personalizar muchos elementos del juego en los diversos modos de edición; tu patineta se verá mejor si le dibujas tu emblema favorito, ¿no crees? En la pantalla de abajo tienes una gran variedad de colores para pintar, y en la superior verás cómo va quedando tu obra de arte.



Acrobacias instantáneas

Los *Trick Slots* te permiten ejecutar algún tipo de suerte con sólo tocar la pantalla táctil; para poder realizarlos, debes llenar la clásica "barrita de especial". Los *TS* pueden ser personalizados para que tengas al alcance de tu *Stylus* los trucos disponibles en la tienda de patinadores. A pesar de ser sumamente útil, no debes de abusar de esta opción; el chiste es que tú mismo practiques cada suerte y acrobacia por tí mismo para ser el mejor.





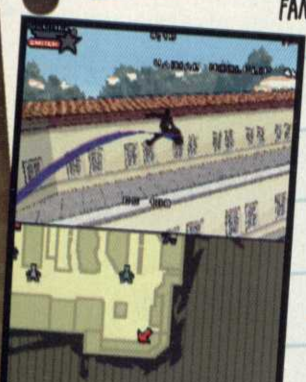
Crea un parque

¿Cansado de los lugares regulares? ¡Entonces crea el tuyo! A pesar de los escenarios tan enormes de este juego, tienes la opción de editar un parque acrobático totalmente a tu gusto, con rampas, subidas, tubos, escaleras y todo lo necesario para praticar el *skateboarding*. Son más de mil distintos diseños los que puedes lograr usando el editor de parques y tu creativdad con el *Stylus*. Obviamente no te regalarán las cosas; durante tu recorrido en el modo de historia conseguirás dinero suficiente para crear tu propio paraíso de los patinadores.

TOMA TU PATINETA

NO CABE DUDA DE QUE ESTE ES UNO DE LOS MEJORES TÍTULOS DE SKATEBOARDING QUE HEMOS PODIDO JUGAR; LA MOVILIDAD ES MUY BUENA, LA MÚSICA GENIAL Y LOS ESCENARIOS SON ENORMES Y MUY BIEN DETALLADOS. AUNQUE NO PODÍA FALTAR EL PELO EN LA SOPA, YA QUE SI NO ERES FAN DE ESTOS JUEGOS, TE VA A RESULTAR ALGO ABURRIDO.

LO MEJOR DE TODO ES LA OPCIÓN DE JUGAR EN LÍNEA Y COMPARTIR TUS MEJORES RÉCORDS Y FANTASMAS CON PERSONAS DE OTROS PAÍSES.



RANKING



CROW 9.5

Bien, muchachos de Activision, ahora sí se rifaron. No me llaman tanto los **Tony Hawk**; se me hacen muy específicos, como los juegos de *Rugby*, pero, ¿qué pasa con **American Sk8land**? De entrada es un juego muy dinámico y ¡vaya!, tiene buenos tracazos que hasta duelen cuando embarras tu rostro contra el concreto, y mejor aún, puedes personalizar los gritos, Las voces, otro de los talentos de este pequeño gran juego; me encantó que tuviera diálogos con voces y sobre todo una historia curiosa, digerible y por demás llamativa. *Sountrack* de 10 y conexión a redes; lo único malo es que no se puede jugar VS con una sola



MASTER 8.5

Los juegos de **Tony Hawk,** excepto los **Underground** que aparecieron en el Nintendo GameCube, se me hacían pan con lo mismo, es decir, no existía alguna innovación que realmente justificara una secuela; pero eso no importaba mucho, ya que los seguían realizando. Por eso considero el mayor cambio en la serie a esta versión del Nintendo DS, ya que por medio de la pantalla táctil podemos realizar varias tareas muy divertidas, como diseñar nuestra tabla, o qué decir del micrófono, que nos sirve para que nuestro *Skate* tenga nuestra voz... y por si fuera poco el juego *online*; ¿qué más puedes pedir?



PANTEÓN 8.5

¡Vaya! Por fin hacen un juego de **Tony Hawk** que me haga jugarlo con gusto y no solamente para ocasionarle porrazos a los personajes; la música es buena y el control es amigable, pero me gustó mucho más la libertad que te dan en **Tony Hawk's American Sk8land.** Los personajes se ven muy bien, supieron aprovechar los gráficos *cell-shaded*, además de que puedes personalizarlo de muchas maneras con todas las opciones que tienes. Lo recomiendo mucho para los que gustan de caerse en los estacionamientos de las tiendas de autoservicio con su patineta.

1 10

el ojo del cuervo

Por Hugo Hernández

No sé si te pase lo mismo, pero ya hasta piensas dos veces antes de atreverte a ver una adaptación en cine; algunas son muy buenas, pero de repente quedamos indefensos ante cosas tan horribles que te hacen pensar que después de todo, las producciones de René Cardona Jr. no son lo peor que hay en el mundo. Ahora pondremos los reflectores rumbo a Square-Enix, compañía que tuvo el resbalón de su vida con Final Fantasy: Spirits Within –incluso hasta Hironobu Sakaguchi, el director, quedó arruinado–, pero planean su regreso cual ave fénix con Advent Children, secuela directa de Final Fantasy VII, que dejará a los fans más que satisfechos.



Final Fantasy: Spirits Within (2001)
Dirige: Hironobu Sakaguchi, Moto Sakakibara.
Actúan: Ming-Na, Alec Baldwin, Donald Sutherland.

Los cambios inesperados no siempre son buenos

Hironobu Sakaguchi, la mente maestra detrás de la exitosa serie **Final Fantasy**, apostó sus mejores cartas en la primera incursión de la saga en la pantalla grande. Su intención era buena; pretendía elevar a niveles jamás pensados la animación en *CGI*, evitando a los actores tradicionales para mejor abrir el camino a personajes digitalizados increíblemente apegados a la realidad. El detalle en el cabello, ojos y movimientos faciales y corporales dejaron perplejos a los espectadores, pero al final del día, algo falló... un simple hecho que tal vez Sakaguchi no contemplo, o en su defecto, hizo a un lado. Me refiero al factor fan y a los estándares que nosotros esperábamos de una superproducción creada directamente por los encargados del videojuego.

Los Chocobos, animales famosos en el universo de Final Fantasy son vistos en dos ocasiones; la primera en el portafolio de un personaje y la otra en la piyama de Aki.

Final Fantasy: Spirts Within, abría con los escenarios perfectos del juego de RPG, pero los personajes –con aspecto más occidental que el tradicional oriental- no usaban máginas ni invocaban demonios como Leviatan o Bahamut. Es más, las espadas fueron desechadas para incorporar armas de fuego para uso de la milicia, y lo más notable... la música de Nobuo Uematsu brilló por su ausencia... Vaya, es como si a Star Wars le quitaran la marcha imperial y los demás temas de John Williams. Hagamos una pausa para conocer la historia, que también es diferente a lo acostumbrado.

En busca de la fantasía final

Como toda buena película de ciencia ficción, se desarrolla en un futuro distante... Año 2065; el caos es el pan de cada día; la Tierra se encuentra en ruinas después de que un meteorito se estrellara, esparciendo miles de "fantasmas" alienígeñas que arrancan la vitalidad de las personas, pronosticando un mañana desértico. Pocos han sobrevivido, reuniéndose en comunidades protegidas por barreras –similar a lo que pasaba en **Matrix**–; pero el tiempo está en su contra y tendrán que lograr algo importante si quieren permanecer con vida. **Aki Ross**, una hermosa doctora, fue infectada por un fantasma, quedando un espíritu maligno en su interior. Ella, con ayuda del **Dr. Sid** –para que veas que siempre sale en FF– planean reunir los ocho espíritus para lograr una cura definitiva que resultará en la salvación de la Tierra.

El escuadrón Deep Eyes está formado por cuatro miembros como referencia a los videojuegos, donde comúnmente estabas limitado a usar cuatro personajes en tu alineación.

La piedra en el arroz es el general Hein, el clásico militar que quiere resolver todo a balazos sin usar antes su cerebro. Él propone usar un cañón colosal desde el espacio para darle el tiro de gracia a los invasores, pero no contempla que será un golpe definitivo incluso para la Tierra. Nuestra escultural aventurera, con ayuda de Sid y del capitán Gray Edwards, intentará salvar a la humanidad y al planeta, pero el enemigo es poderoso y no dará una pelea fácil.

PERSONAJES


Aki Ross


Gray Edwards


General Hein


Jane Proudfoot


Neil Fleming


Ryan Whittaker


Dr. Sid

Final Fantasy: Advent Children (2004)
Dirige: Tetsuya Nomura, Takeshi Nozue.
Voces: Takahiro Sakurai, Ayumi Ito, Maaya Sakamoto.



Final Fantasy: Advent Children recibió el Honorary Maria Award en el Festival Internacional de Cine de Cataluña en octubre del 2005.

¡Los héroes que salvaron el mundo se reúnen dos años después!

Han pasado dos años desde los eventos en **Final Fantasy VII**. **Sephirot** fue derrotado y la aparente tranquilidad que envuelve al mundo se ve truncada por una enfermedad conocida como Geostigma, que se expande por el planeta. Se plantea que este malestar fue causado por el extraño material que llegó del espacio tiempo atrás y tanto **Cloud** como varios niños lo padecen. ¿Te acuerdas del héroe principal (**Cloud**)? Aquel con cabellera estilo **Dragon Ball** y que usaba una enorme espada de acero, pues después de la batalla campal por salvar a la humanidad de **Sephirot** y **Jenova**, decidió tomarse un año sabático para tratar de liberarse de sus demonios internos -y evitar poner en riesgo a sus amigos-. Él, junto con **Tifa**, estableció un servicio de entregas en un bar llamado *Seventh Heaven*, pero ahora este lugar se transformó en un orfanato para los niños infectados, donde habita **Marlene Wallace**, mientras su padre adoptivo, Barret, se encarga de buscar formas alternas al conbustible ordinario.

Todo parece marchar sobre ruedas; sin embargo, una llamada telefónica por parte de Rufus, el anterior presidente de Shinra Inc., pone en alerta a nuestro héroe. Rufus se observa agotado por los efectos del Geostigma y por las lesiones que sufrió en la destrucción de Midgar, y en este momento se siente amenazado por Kadaj, uno de los tres individuos que buscan a su "madre" y piensan que Cloude tiene información relevante. Aquí es donde la verdadera acción inicia. El trío planea algo más sombrío que una reunión familiar; tratan de usar las células de Jenova para crear a un Sephirot versión 2.0, no sin antes invocar a uno de los más poderosos demonios: Bahamut.

Un verdadero homenaje a la serie de Square-Enix

La película fue creada específicamente para formato DVD y la versión americana estaría lista para este mismo mes, incluyendo múltiples extras que te remontarán al año 1997, cuando salió **Final Fantasy VII**. Siendo honesto, estaba un poco escéptico antes de ver la película, pero bastaron unos segundos para que la ambientación, musicalización y personajes me atrajeran directamente hacia la pantalla. En esta ocasión sí pensaron en los fans, de hecho, veremos diversas secuencias de combate que te dejarán boquiabierto, donde incluso al final de la pelea escucharás la típica fanfarria de victoria de los juegos. Lo mejor es que cuando las cosas se ponen difíciles, el equipo original -y me refiero a TODOS- de **FFVII** se pone en guardia para combatir juntos a las fuerzas enemigas. Pero no te doy más detalles de ello porque será mejor que lo disfrutes con tus propios ojos. La película es corta (aprox. 90 minutos), pero vale la pena por todas las referencias a la historia original.

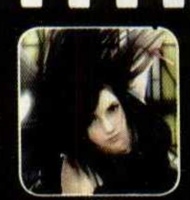
PERSONAJES


Aeris


Cloud


Red


Sephirot


Tifa


Vincent


Yufi


Tifa entra en acción al pelear contra Loz, uno de los aliados de Kadaj, en la iglesia de Aeris, lugar donde suele vivir Cloud.


Aeris fue uno de los personajes clave de FFVII; y aunque no logró sobrevivir, en AC aparecerá en forma de memorias que le darán fuerza a Cloud.

Ni modo, panas. Llegamos al inevitable final. Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. Si tienen dudas, sugerencias o preguntas, envíenmelas por correo electrónico a: hagoh@clubnintendomx.com o si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe, CP 01210, Delegación Álvaro Obregón, México, DF ¡Hasta la próxima!



• Título: **Gun.** • Compañía: **Activision.** • Desarrollador: **Neversoft Entertaiment.**
• Clasificación: **Mature.** • Categoría: **Acción** • Jugadores: **1.**

¡El salvaje oeste cobra vida en Gun!

Hace años, los juegos basados en aventuras del Viejo Oeste eran muy populares, prácticamente todos los locales de Arcadias estaban llenos de estos títulos; pero debido al crecimiento de otros géneros, poco a poco fueron quedando en el olvido. La verdad eran muy divertidos, cómo olvidar el fabuloso Sunset Riders o Wild Guns, ambos juegazos para el Super Nintendo. Pero en fin, no se pongan nostálgicos, mejor hay que alegrarnos por que Activision ha llevado el concepto de estos juegos a un nuevo nivel, y nos ha traído Gun, un título que promete colocar de nuevo en la mente del público estos juegos, y colocarse como un clásico del estilo.

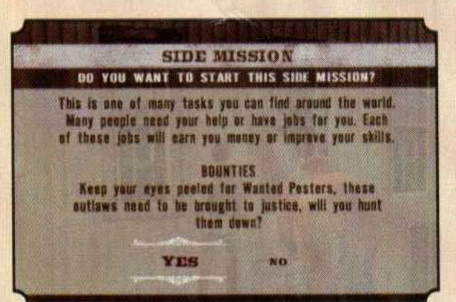
Una historia de venganza

Al iniciar el juego controlarás a **Colton White**, quien es víctima de una emboscada, en la cual su padre es gravemente herido. Tras la conmoción de verlo a punto de morir, lo abrazas y te confiesa que a pesar de haberte criado y enseñado todo lo que sabes desde pequeño... él no es tu papá. El trauma es difícil, pero tienes que ser fuerte y superarlo, ya que dentro de muchas cosas, tienes que descubrir quién es o fue tu verdadero padre y por qué te abandonó; y la única persona que parece saber la verdad es una bailarina de nombre **Jenny**. Qué mejor manera de iniciar una historia, ¿no crees? Y lo más emocionante es que siempre se mantiene el mismo nivel, no te vamos a adelantar nada, pero cada giro te va a dejar con la boca abierta, y provocará que no te despegues del control.

Conoce la verdadera libertad

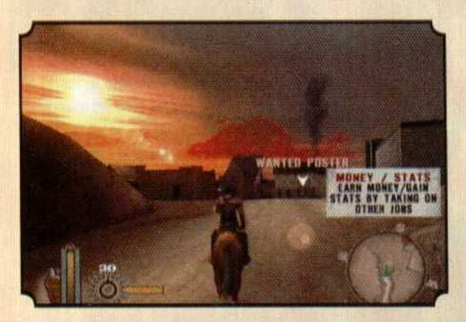
El *gameplay* bajo el que se diseñó el concepto, es parecido al de **True Crime**, es decir, tu personaje podrá recorrer a placer varios pueblos; obviamente siempre tomando como prioridad tus objetivos primordiales. Los escenarios son tan grandes, que fácilmente te puedes perder por ahí solo dando una vuelta de inspección; ahora bien, que si te pones a platicar con cada persona que encuentras, la cosa se puede extender bastante. Lo bueno que no es nada aburrido, y de hecho cada habitante tiene algo interesante que decir; ya sabes, no van a faltar los que te den consejos o quien te comente algo más de la historia. Además de hacer amigos, también te recomendamos que cheques las tiendas de los alrededores, donde vas a encontrar muchas cosas útiles como armamento o sombreros; ¿qué tiene de útil un sombrero?; pues no mucho, pero te hacer ver más presentable.





Nos vemos cuando se ponga el sol

Muchos títulos que manejan el mismo tipo de gameplay que **Gun**, por alguna extraña razón, siempre se cierran a un tipo de objetivos en especial, más o menos del tipo de "encuentra a X persona y después ve a tal lugar", y por lógica, realizar lo mismo varias veces te termina aburriendo tarde o temprano. Pero por fortuna en **Gun** no sufriremos de la monotonía, y es que cuenta con una extensa variedad de misiones. Por citar algunos ejemplos, vas a participar en situaciones como asaltos a diligencias, o en duelos con diferentes forasteros; todo lo anterior, recreado de una manera impecable. En serio que cada escena te contagia de una tensión única, y eso es algo que vale la pena destacar; la emotividad, que últimamente se había perdido.





Gánate las cosas con tu esfuerzo

Al igual que en la vida cotidiana, nada se te va a dar gratis, es decir si quieres comprar un rifle, necesitas dinero ¿y como lo obtienes?; pues trabajando si eres honesto, y si no pues "tomándolo prestado". La mecánica del juego te va a permitir elegir cualquiera de las opciones anteriores; tú decides si vendes algo para obtener tus ingresos, o si prefieres que alguien más trabaje por ti. Para que nos entiendas mejor, haz de cuenta que puedes robar un ganado y luego venderlo al mejor postor, que por irónico que parezca puede ser la misma persona a la que se lo quitaste; así que como te puedes imaginar, el límite de opciones que tienes para conseguir lo necesario para sobrevivir está en tu ingenio. Siempre que juegues intenta nuevas posibilidades, y vas a ver que quedarás sorprendido por el gran trabajo que ha realizado la gente de Activision.



¡Más vivo que el caballo del Llanero Solitario!



Desde que salió **Zelda: Ocarina of Time** para el Nintendo 64, de verdad que no habíamos visto tan buen trabajo diseñando un caballo; es realmente impresionante verlos en movimiento; quizá por las fotos que te mostramos, puedas notar el detalle gráfico, pero no es hasta que los juegas cuando dices "¡guau! ¿qué película es esta?". Y todo lo anterior se debe a que el equipo creador pasó un buen tiempo analizando a estos animales en su habitad natural. Por fortuna, no sólo los equinos se ven bien; absolutamente todos los animales que aparecen como lobos, perros, etc. Se ven increíbles, y de hecho, para que te des una idea de lo importantes que son para el logro de tus objetivos, a muchos de ellos te los vas a poder comer; así que hasta en eso vas a tener que poner atención para no enfermarte.

Ya vi dónde te escondiste



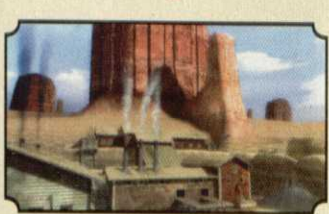
La inteligencia artificial que se utilizó para los enemigos en este juego está muy bien pensada, ya que no se trata de solamente poner varios vaqueros disparando al mismo tiempo para que no pases; al contrario, todos tus enemigos siempre estarán estratégicamente colocados para tenerte cercado, y dispararán sólo cuando lo "crean" conveniente; esto te invita a desarrollar una estrategia diferente para pasar cada nivel, significando también un reto para tu inteligencia. Hay momentos claves que debes aprovechar, y estos son cuando tus enemigos están recargando sus armas; por lo general la mayoría usa revólver; entonces sólo debes contar hasta que escuches seis disparos; en ese instante voltea y termina con ellos; la misma técnica la puedes utilizar con casi todas las armas, ya que en el caso de los arcos, es más difícil adivinar cuando se queden sin flechas.

Donde pongo el ojo, pongo la bala



Cada una de las partes del cuerpo de los enemigos es única, lo que quiere decir que dependiendo dónde los lastimes, será el tiempo que seguirán de pie, o sea, no es lo mismo si les das en un pie que en el pecho, así como también el arma con que los ataques, ya que si los hieres con un cuchillo en la pierna, no dará el mismo resultado que si lo hicieras con un rifle. Esto es algo que vale la pena destacar, y es que cuentas con decenas de posibilidades para terminar con tus enemigos, las cuales por cierto son algo crudas, tal vez no al nivel de títulos como **Prince of Persia**, pero se quedó muy cerca.

¿Y ahora donde sigo buscando?



Los escenarios son enormes, literalmente pueblos enteros, y lo mejor de todo es a que casi todas las casas y estructuras que ahí existen puedes entrar e inspeccionar, porque en ocasiones los maleantes se llegan a esconder ahí. Pero no sólo hay enemigos; si tienes suerte obtendrás *items* útiles, buenos amigos, y una que otra bailarina, ¿así encontrarás a **Jenny**? La física también juega un papel importante, en tu desempeño, y es que hasta este mínimo detalle está cuidado; imagina que si tienes cargando una mochila con todo el armamento que has encontrado, te vas a mover de manera muy lenta, pero obvio que la cosa cambia si sólo tienes un rifle o un revólver, pues podrás hasta girar mientras disparas.

Ranking

1 — 10



Crow 9.0

¡Dime vaquero! Las series del Oeste se habían quedado en el olvido para las consolas de Nintendo, o al menos de ello se han encargado las licencias. De lo último bueno fue **Red Death Revolver**, de Capcom, pero por desgracia no salió para el GameCube. Ahora Activision nos pone en el Salvaje, Salvaje Oeste -lastima que no aparece **Salma Hayek**- con **Gun**. Es notable que se basaron en **True Crime** y **Spiderman** para el estilo de juego, y créeme, incluso puedes elegir ser un cuatrero estáfador o un Llanero Solitario.



Master 9.0

Ya lo he mencionado varias veces; Activision está dejando de ser una compañía para jugadores casuales, y ahora se preocupa más por la calidad de sus productos. Basta con ver **Ultimate Spiderman** o **X-Men Legends II** para darse cuenta de ello, y **Gun** es, en mi opinión, la culminación del cambio de visión de la empresa. La variedad de armas es muy amplia, y la manera que tienes para utilizarlas también; es asombroso, y lo mejor es que el estilo de libertad que maneja no se encasilla en sólo golpear personas como sucede en otros juegos; simplemente por eso ya vale la pena; algo que hubiera quedado genial sería un modo *multiplyer*, pero bueno, quizá en una segunda parte.



Panteón 9.5

Es extraño que son pocos los juegos de vaqueros que realmente valgan la pena; los que vienen a mi mente en estos momentos son **Wild Gunman**, **Sunset Riders** y **Red Death Revolver**. La verdad no me molesta que **Gun** sea muy similar a otros títulos, pues lo que importa es que veamos una historia nueva y un concepto que te emocione y divierta al tomar el control. Si quieres vivir las aventuras y experiencias de un vaquero sin igual, no puedes dejar de darle una oportunidad, pues te lo recomiendo mucho. Ahora podremos nombrar a **Colton White** junto con **Billy the Kid**, **Butch Cassidy**, The Sundance Kid, El Hombre sin Nombre (o "Blondie"), el **Tuco** y **Sentenza**.

Los misterios que vas a descubrir en Gun tienen mucho que ver con esta linda chica: Jenny.

Cabalgata final

Gun es una muestra de lo que se puede lograr cuando realmente se pone empeño en un proyecto. En Activision siempre se mantuvieron muy calladitos, sin decir nada de su trabajo;' ¿y cuál fue el resultado? Al parecer, el mejor juego del Oeste que se haya diseñado. Hay tantas cosas que hacer, tanto por explorar; simplemente es un juego vivo, un título que te atrae por el gameplay y no por gráficos o alguna licencia; ojalá esto sirva de ejemplo a varias compañías, para que en lugar de buscar contratos con asociaciones deportivas o estrellas de cine para que aparezcan en sus portadas, gasten sus recursos en buscar más y mejores maneras de aprovechar la tecnología. Por lo pronto no dejen de disfrutar **Gun**, es de lo mejor que hay para esta temporada.

SELVA DE CONCRETO



Compañía: Activision.
Desarrollador: Luxoflux Corp.
Categoría: Acción.
Clasificación: Mature.
Jugadores: 1.

Las calles de Los Ángeles están seguras con el policía **Nick Kang** cuidando el orden; pero Nueva York es otra historia... el crimen es cosa de todos los días, hay revueltas, asaltos, riñas callejeras y hampa organizada; todo este caos hace que salir a la calle sea toda una aventura, y como en todas las historias de este tipo, la policía no parece poder con el paquete por sí misma. Si esto fuera **Zelda** o **Castlevania**, habría un héroe legendario listo para enfrentar al mal, lleno de honor y un corazón puro. Pero como en las calles no hay ni magia ni profecías, pues esto es imposible.En Nueva York se necesita a un guerrero de otro tipo; uno capaz de hacer frente a los criminales... y aunque él mismo sea uno.

TRUE CRIME NEW YORK CITY

COMBATE FUEGO CON FUEGO

El nivel de crimen en esta ciudad es alarmante; los maleantes están muy bien organizados y no permiten que la ley los alcance. **Marcus Reed** es el nombre del único sujeto con las agallas de hacer frente a los maleantes de Nueva York; la razón es simple; él fue uno de ellos. Por esta razón, tiene un gran conocimiento tanto de la ley, como la manera de cómo romperla; sus habilidades van más allá de los policías y bandidos comunes; él es el elemento más útil que se puede tener para combatir a los mafiosos.



HISTORIA

Isaiah, el padre de **Marcus**, fue un gran capo de la mafia neoyorquina; como siempre pasa, un grupo de ladrones querían eliminarlos y tomar control del imperio. Pero **Marcus** y su progenitor sobrevivieron, y ahora él busca venganza en contra de quienes querían desaparecerlos (aquí comienza el juego). Cinco años después de que limpiara el escondite de los maleantes, un amigo de la familia lo ha ayudado a reformarse y limpiar su expediente, aunque su padre ha quedado tras las rejas. Después de la misteriosa muerte de este gran amigo, **Marcus** se propone averiguar qué fue lo que le sucedió y el porqué; de paso, puedes ir resolviendo algunos casos, arruinando operaciones ilícitas y capturando a algunos criminales (si no los eliminas).





TALENTOS DETRÁS DE LOS PERSONAJES

La historia y su desarrollo son más envolventes en comparación con el primer **True Crime**, y los personajes también tienen razones y motivos más realistas de sus acciones, así sean buenas o malas. Apoyando a la genial trama, la caracterización de los héroes y villanos es excelente; la caracterización de voces tiene a actores como Laurence Fishburne, Mickey Rourk, Christopher Walken y muchos más.





CRÍMENES Y SUBMISIONES

El modo de historia tiene giros, emocionantes persecuciones y muchos elementos más; pero al igual que su predecesor, **TC: New York City** tiene toneladas de misiones alternas que te mantendrán entretenido durante horas. El crimen no descansa, y mientras te diriges a algún punto durante tu misión, puedes encontrarte o recibir llamada de algún delito. Puede haber algún maniático suelto, un robo o una pelea de pandillas por el territorio. Estas pequeñas submisiones le añaden un buen nivel de replay value al juego; evitando que se vaya al cajón a guardar polvo.





INTERNÁNDOTE EN EL MUNDO DEL HAMPA

Su antigua vida de hampón le da la ventaja a **Marcus**; él puede adentrarse a las actividades criminales con facilidad, pues conoce a mucha gente del medio. En las misiones deberás investigar carreras clandestinas (lástima que no te encuentres a Vin Diesel), peleas ilegales y mucho más. En cada una deberás de pelear, correr en algún vehículo o



charlar con la gente para obtener información. No siempre las cosas son lo que parecen y tampoco resultan como se habían planeado; en ocasiones deberás usar tu ingenio para evitar confrontaciones, pero en otras, la mejor manera de comunicarte con los demás será por medio de tus nudillos.

¡DISPARA!

Como te comentamos anteriormete, esta versión es superior a la otra y tiene mejoras, especialmente en cuanto al *gameplay*. Ahora cuentas con dos tipos de puntería en el momento de encontrarte en medio de un tiroteo; puedes usar un modo libre para apuntarle a los enemigos, o bien, uno donde fijas un objetivo. El uso de ambas perspectivas depende del gusto de cada videojugador y cómo se acomode; pero nosotros encontramos los dos modos muy útiles, de acuerdo con diferentes situaciones durante las acciones. La mira libre te sirve para un tiro muy preciso; pero si te encuentras haciendo frente a un criminal muy fuerte, conviene emplear el modo de fijación; así tendrás la facilidad de movimiento que requerirás para vencerlo.



MODO DE HISTORIA

Las misiones de la historia principal se llevan a cabo de manera muy similar; casi siempre debes entrar a un edificio, enfrentar a muchos enemigos e interrogar a un testigo o sospechoso. Si llegas a fallar en algún objetivo, deberás enfocarte en encontrar a otro informante y conseguir algunos datos, incluyendo visitar a tu padre en prisión. En este tipo de situaciones, no usarás tus puños para obtener lo que deseas; la persona te ayudará si tú llevas a cabo algún tipo de evento para quedar a mano. También hay misiones alternas que te servirán para conseguir dinero, pero son simplemente extras, no son obligatorias para terminar el juego.





PELEA MEJORADA

Los desarrolladores no solamente se quedaron contentos al mejorar el sistema para los tiroteos; el modo de combate también tuvo una buena pulida y ya no es tan rígido como el anterior. El cambio más significativo es que ahora tienes un sistema inteligente en donde puedes fijar una parte del cuerpo del agresor, la cual será impactada en el momento de ejecutar un ataque. Esta diferencia resulta importante pues te involucra más en las peleas, especialmente si tomas en cuenta que se trata de un juego en 3D de tercera persona.

LA EXPERIENCIA ES EL MEJOR MAESTRO

Nick Kang tenía que someterse a ciertas pruebas para poder mejorar su armamento y vehículos; así como para aprender nuevas técnicas de combate. La gente de Luxoflux se dio cuenta de lo difícil que resultaba en ocasiones pasar estos objetivos; por eso decidieron hacerle la vida más sencilla a **Marcus**; él puede aprender muchas cosas nuevas o mejorar lo que ya sabe al recibir un ascenso legal, o bien, al dirigirse a una tienda y comprándolo. A pesar de ser más cómodo de esta forma, creemos que es un poco más creíble la manera anterior, en donde debías practicar hasta dominar la nueva habilidad.



SOY MALO, ¿Y QUÉ?

Otro gran cambio dentro de este título fue que ahora ya no es tan necesario terminar una misión con rango de buen policía, lo cual era muy molesto en ciertas ocasiones en la versión anterior, pues te quitaba la libertad de acción. En **True Crime: New York City** los eventos son un poco más lineales, evitando que haya confusiones en la trama; así puedes seguir el hilo de la historia aunque seas un policía más peligroso que los mismos criminales.



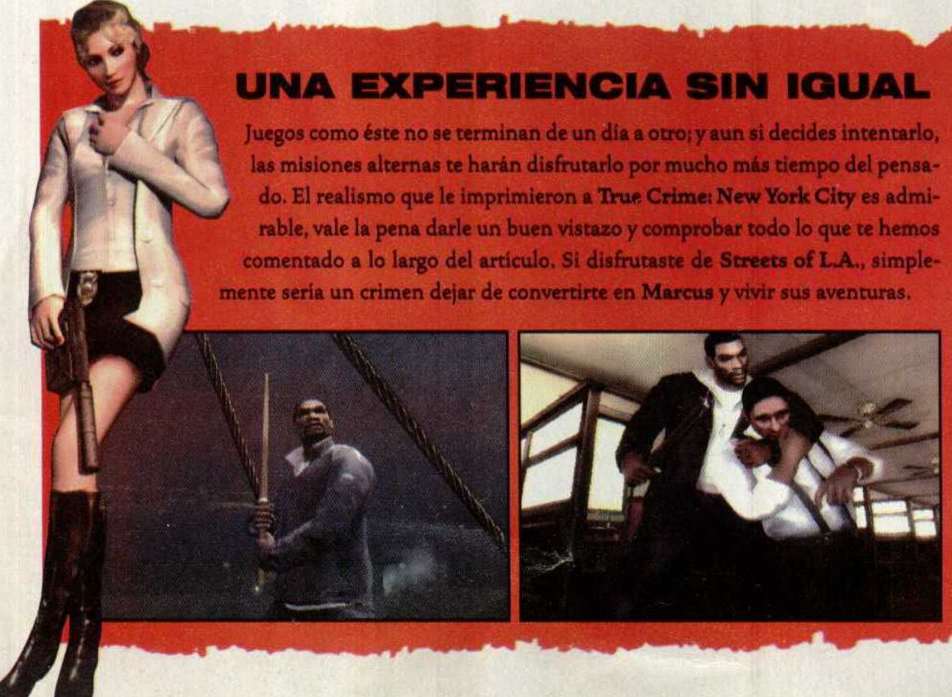
CIUDAD INMENSA

Es imposible hablar de este juego sin compararlo con el anterior, pero créenos que las razones lo ameritan. El sentimiento abrumador de la recreación completa de la ciudad de Los Ángeles no se compara con lo que experimentarás con la inmensidad de recorrer calle a calle toda Manhattan. Para darte una idea, te tomaría aproximadamente diez minutos conducir un automóvil de un extremo a otro de la ciudad, aun con los vehículos más veloces. Para estas ocasiones, puede tomar el tren subterráneo o un taxi para llegar rápidamente a un lugar en especial; aunque la verdad resulta mucho más impresionante y divertido manejar y admirar la magnificencia de la recreación de la ciudad entera.



UNA EXPERIENCIA SIN IGUAL

Juegos como éste no se terminan de un día a otro; y aun si decides intentarlo, las misiones alternas te harán disfrutarlo por mucho más tiempo del pensado. El realismo que le imprimieron a **True Crime: New York City** es admirable, vale la pena darle un buen vistazo y comprobar todo lo que te hemos comentado a lo largo del artículo. Si disfrutaste de **Streets of L.A.**, simplemente sería un crimen dejar de convertirte en **Marcus** y vivir sus aventuras.



RANKING



CROW 8.0

Es evidente que Activision ya le agarró cariño a los juegos de acción y movimiento libre; lo recordamos en **Spider-Man** y **Gun**, uno de mis favoritos en cuanto a vaqueros se refiere. En **True Crime: New York City** tienes un mapa detallado de la Gran Manzana y debes recorrerlo como un policía real para encontrar a los maleantes. Para mí, lo mejor fue lo bien diseñado de los escenarios y el excelente *soundtrack* que tiene rolas para todos gustos La parte mala se la lleva el trabajo de voces, que en esta ocasión sí quedó deficiente, así como también fallaron en algunas cajas de colisión.



MASTER 9.0

Este tipo de juegos, donde tienes tantas libertades, brinda muchísimas opciones, pero por desgracia, varias compañías lo habían encasillado en el estilo de "tomar un bate y golpear lo que sea"; no voy a decir nombres, pero saben a qué juego me refiero. En **TC**, desde su primera versión, se hizo algo diferente, y en buena medida lo han logrado; es cierto que tiene detalles de otros títulos parecidos, pero al mismo tiempo aporta un aire nuevo al género como las submisiones. En conclusión, es un excelente juego, que demuestra que en la calle se debe usar la inteligencia y no la violencia para avanzar.



PANTEÓN 10

La verdad es que a mi me encantó el primer **True Crime**; lo jugué una y otra vez y a la fecha, siempre me divierto mucho recorriendo la ciudad de Los Ángeles, resolviendo crímenes aislados, o bien, creando más caos en la ciudad. El sentimiento de libertad es lo que más me gusta en este tipo de juegos, y cuando supe de **New York City**, no lo pensé dos veces para jugarlo. Me gustó que dejaran descansar a **Nick Kang** y que la secuela fuera en otra ciudad. No dudo en recomendártelo, ¡es una experiencia impresionante, llena de acción, emociones fuertes, intriga y mucha, pero mucha adrenalina!

1 10

ÚLTIMA PÁGINA
ENERO 2006

El 2006 no sólo significa un año de emoción para los aficionados al fútbol, o un nuevo paso en la vida política del país, también estará lleno de momentos increíbles para los que gustamos de los videojuegos con títulos que llevamos esperando desde hace mucho tiempo y más aún, con un sistema revolucionario que hasta las encuestas más severas ponen como fuerte candidato por sus innovaciones. Nosotros apenas estamos al final del primer mes y aún faltan otros 11 que prometen darle gusto a todo tipo de jugadores, y obviamente en Club Nintendo estaremos pendientes para reportarte los avances y reseñas de la crema y nata de la industria. Mientras checa un poco de lo que encontrarás en el número de febrero. ¡Hasta entonces!

Chibi Robo (GCN)

Chibi Robo es una muestra fehaciente de que los japoneses son fanáticos de los juegos extraños, o por lo menos, gustan de nuevos títulos que a simple vista parecen poco atractivos, pero al probarlos te diviertes como nunca. Simplemente imagínate como un pequeño robot que fue adquirido por una familia y cuyas responsabilidades son limpiar la casa y luchar contra los horrendos peligros que te aguardan en la cocina... o en la sala. Fuera de ser un título de franquicia conocida o uno que apueste a la guerra como punto fuerte, **Chibi** pone sus cartas a la diversión y a un juego dinámico y sin configuraciones complejas. ¡Chécalo!

Sonic Riders (GCN)

¡Llegó el momento de la velocidad extrema! Pero esta vez no tendrás que usar tus pies para desplazarte de un lado a otro. El siniestro **Dr. Eggman** retó a **Sonic** y a los demás héroes para una competencia mundial en la que el premio será una esmeralda **Chaos** bastante rara. Tu vehículo es un deslizador como el que usa Silver Surfer, y la temática no tiene mayor complejidad a la de un juego de carreras como fue **Kirby Air Ride** o **Sonic R**, destacando el uso de poderes especiales que aturdirán al enemigo al contacto. Con este juego, Sega le da un descanso a los títulos de aventura de Sonic; ahora nada más falta ver qué tan bien les quedó.

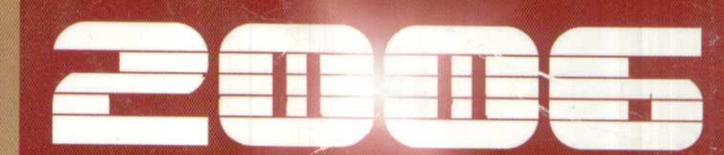


Electroplankton (NDS)

Si buscas un título que sea diferente a todo lo que has visto y además que combine armónicamente las funciones del Nintendo DS, **Electroplankton** es tu objetivo. Fuera de los juegos donde el objetivo es ganar una carrera o derrotar a un tipejo que planea conquistar al mundo, aquí tu prioridad es crear diferentes melodías apoyándote de todo tipo de elementos que te aparecen en pantalla. Tienes diez diferentes **electrokplanktons** y cada uno de ellos emite un sonido especial, como el caer de una gota de hoja en hoja o el tenue sonido de una copa de vidrio. Aquí tú eres el DJ, demuestra tu talento y presúmele a tus cuates qué tan hábil eres al dominar las melodías.

Envíanos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, pseudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.nintendo.com.mx
Si lo prefieres, envíanos una carta a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, DF

Nintendo®





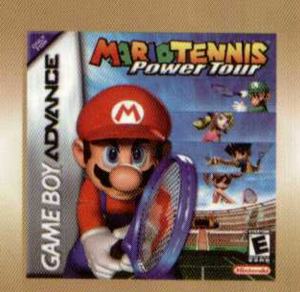


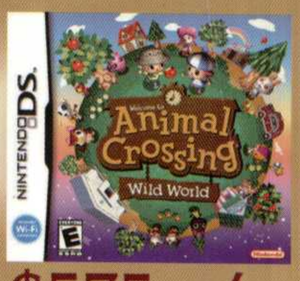
SPECIAL 20TH

EDICION DE ANIVERSARIO









$575 c/u

soy totalmente palacio®

